KARABASAN

pro gamer

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

Sayı-7

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.

CD'DE BU HAFTA

Beklediğiniz Demo
Commandos 3: Destination Berlin
ve dahası...



İNCELEMELER

Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2
Nicedir bekliyorduk. Geçmişe dönüp temizliğe başlayabiliriz...

Echelon: Wind Warriors
Uçmaktan korkanları bile gaza getirebilir

Beach King Stunt Racer
Bu yazın son eğlencesi, havalar iyice bozmadan...

CHROME

Her şeyden kaçabilirsin ama geçmişinden asla!

ÖN İNCELEME
Worms 3D
DİKKAT! Her an tepenize 3 boyutlu bir el bombası inebilir

TAM ÇÖZÜM
Lionheart
Oynamaktan bıkmadık, tüm ana görevleri de bir bir yazdık

ÇOK ÖZEL
WCG Türkiye Finalleri


SAMSUNG
DigitAll keyif
NoiseGuard™
SilentSeek™
3 yıl garanti
SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

İçindekiler

İNCELEMELER





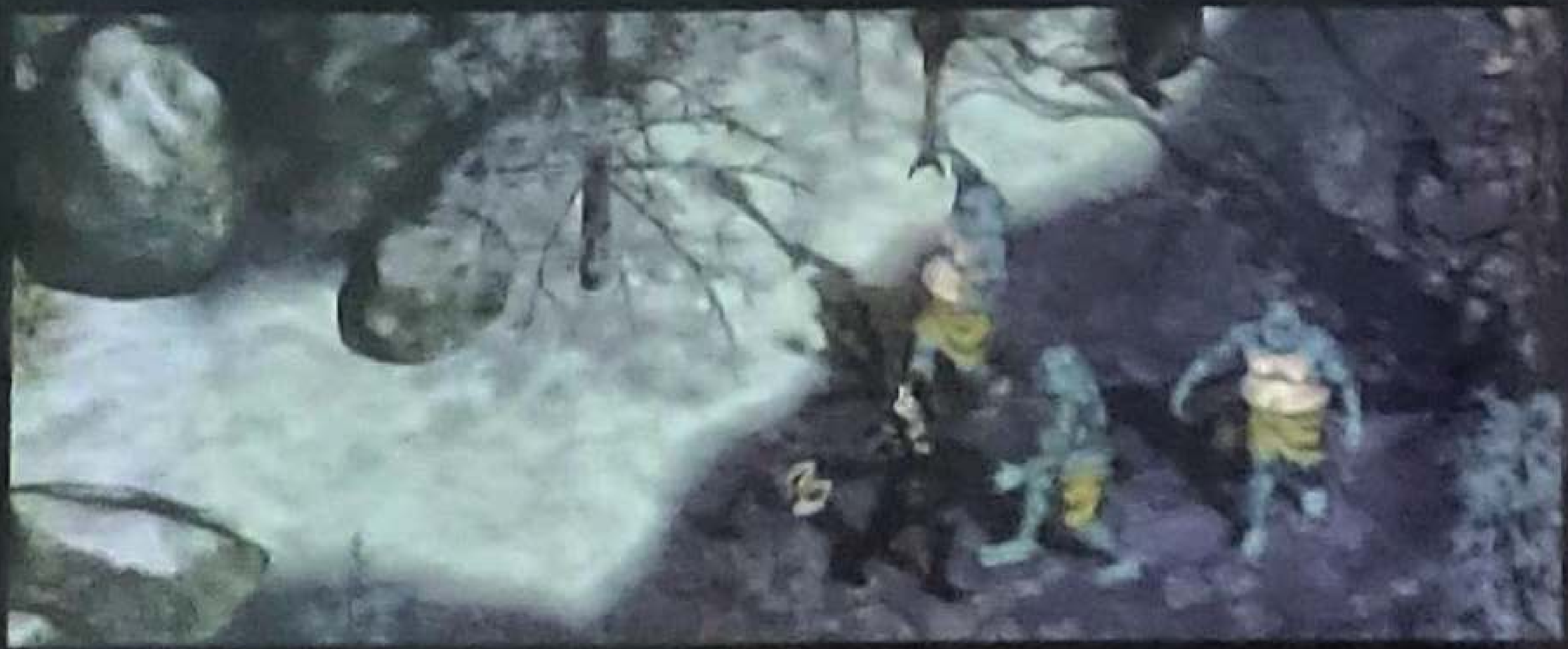
ÖN İNCELEME

HABERLER

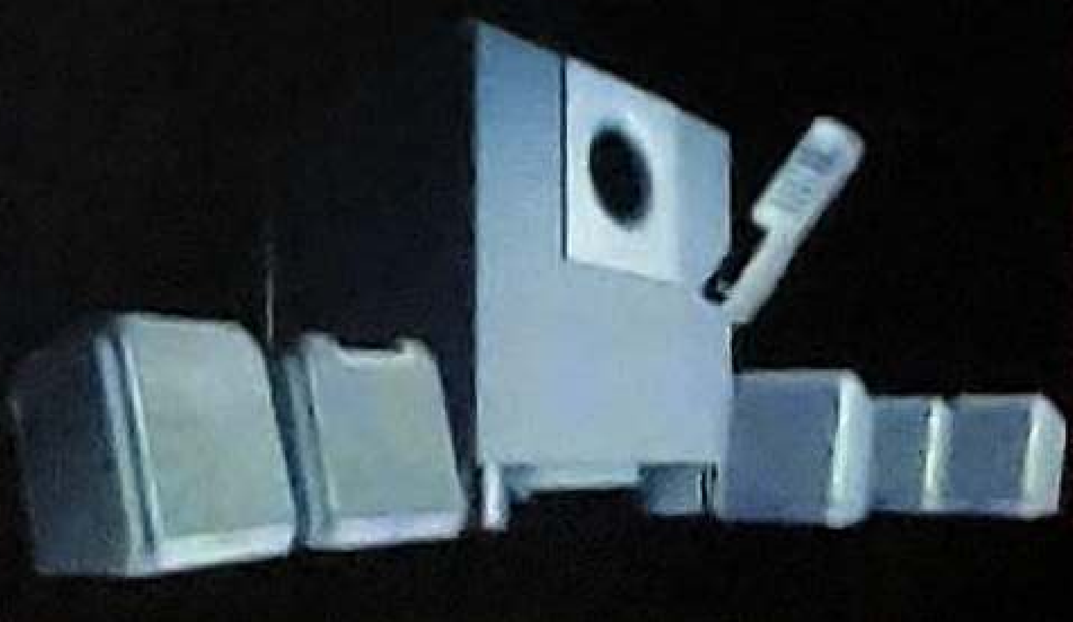


ONLINE

STRATEJİ REHBERİ



AYRICA...



Tam ekran

Fransız sosyolog Jean Baudrillard, Tam Ekran adlı kitabındaki bir makalesinde Ishi'den bahsediyor, antropologlar tarafından kabilesinden koparılıp San Fransisco'ya "terk edilen" son Kızılderili'den. "Ishi, bu kadar kalabalık insanı aynı anda bir arada görünce şaşkınlığa uğrar (çünkü otuz kırk kişiden fazla bir kalabalık görmemiştir o hiç), ölülerle canlıların aynı anda bir arada bulunduklarını düşünür. Çünkü tanrıların bu kadar varlığa bakabileceğine ihtimal vermez. Bir canlıya karşı on ölü diye düşünür ve oran fena değildir."

Baudrillard, Ishi'nin vardığı sonuçları "Metropollerin karmakarışıklığında on insandan dokuzu yaşayan ölüdür, yani hortlaktır. Onların fiziki görünüşü yanıltıcıdır. Çünkü insan denen varlıkların istenilmeyen biraradalığı dışında birbirleriyle fiziksel ilişkisi yoktur, kitle iletişiminden başka insani ilişkisi yoktur –bunlar gerçekten sanal ölüler ya da hayaletlerdir" sözleriyle tamamlıyor.

Yukarıdaki cümleleri "bir Kızılderili'nin modern dünyaya kör bakışı" diye okuyorsanız, bir kez de kendi gözlerinizle bakın yaşadığınız dünyaya. Bilmemkaç inç ekranlar karşısında duran, büyülenmişçesine bakan modern insan gözleri hangi sıklıkta bir başka "gerçek insan"a dokunuyor? Televizyonun önünden biri geçtiğinde mi, ya da bilgisayar kendi kendine reset attığında mı?

Hayatlarımızın karmaşık olduğu sanrısına kapıldığımızdan beri hem basit gerçekleri fark etme yeteneğimizi hem de o basit gerçekleri sevmeyi unuttuk gibi. "Burada ne toplumsal bağ vardır, ne ortak duygusallık, ne de geleceğe ve geçmişe yönelik sorumluluk vardır." Baudrillard bunu New York için söylüyor ama yaşadığınız kentte, sizde durum farklı mı sanki? Arada bir "ilkellik" sözcüğünü aşağılamadan, ilkelleşmek, basit gerçeklerimizi hatırlamak gerekiyor...

Serpil Ulutürk

Gun Metal yolda

Geliyor, çok bekletmeden hem de, bu ay...

Zoo Digital, Xbox'ta çıkan fütüristik aksiyon oyunu Gun Metal'ın PC versiyonunun bu ay piyasaya çıkacağını duyurdu. Rage Software'in geliştirdiği oyun, Helios gezegeninde geçiyor. Dünyanın eski bir sömürgesi olan Helios, saldırıya uğramıştır ve tek umut, Gun Metal projesidir. Bu projeye göre 9 metre uzunluğunda bir savaş aracı prototipi olan Gun Metal, hem yerde hem de havada çatışabilmektedir.

Görev tabanlı olan Gun Metal'da oyuncular yerde düşmanla çatışıp makineli tüfek, roket ve bildiğimiz diğer tüm tahrip edici silahları kullanırken gerektiğinde gökyüzüne çıkıp düşmanlarını ateşe vermeye çalışıyor. Gun Metal, Xbox'ta fazla ses getirmese de bu konularla ilgilenen oyuncuların dikkatini çekmeyi başardı.



GTA'ya iki dava

Birbirinden ilgisiz konulardaki davalar yüzünden Rockstar ve Take2 savunmaya geçti

Durup dururken sapıtıp seri cinayetler işleyen insanların memleketi ABD'de Tennessee'den 14 ve 16 yaşında iki gencin öldürdüğü kişinin ailesi, çocukların Grand Theft Auto'dan etkilenerek bu cinayeti işlediği iddiasıyla Take2 Interactive'e dava açtı.

Davacı ailenin avukatı Jack Thompson, "Oyun endüstrisi, bu oyunların çocuklara ve ailelerine verdiği zararları bilmeli ve bunların bedelini ödemeli. Yetişkinlere uygun ürünleri çocuklara satmaktan vazgeçmeliler. Bu oyunlar ölümcül ve ödenecek tazminat kurbanın ailesinin acısını hafifletecektir" diye konuştu.



Entertainment Software Association ise konuyla ilgili olarak bir rapor yayınlayarak, ebeveynlerin çocukların bu oyunları satın alıp oynamasına izin verdiğini hatta önayak olduğunu kanıtlayan bir araştırma olduğunu açıkladı. Ancak açıklamada Grand Theft Auto oyunlarının "M" yani Mature statüsünde ve 17 yaş ve üstüne hitap ettiği yer almıyor.

Bir başka davada ise graffitici Christopher Ellis, Grand Theft Auto 3'te kendisine ait Daze adlı bir çalışmanın izinsiz kullanıldığı iddiasıyla Rockstar Games ve Take2 Interactive'i suçluyor. Ellis, daha önce bir takım filmlerde, kitaplarda ve dergilerde kullanılan çalışması GTA 3'te izinsiz yer aldığı için uluslararası camiada prestij kaybına uğradığını söylüyor.

Bekliyoruz...

Size her sayı burada ilerleyen haftalarda çıkacak oyunları duyururken her telden çalan listeler hazırlamaya gayret ediyoruz. Ama bunu yaparken kendi tercihlerimiz de ister istemez listede kendini belli ediyor. Yani mistik bir güç belki onları biz buraya yazdık diye harekete geçer de çıkışları ve tabii onlara kavuşmamız sekteye uğramaz diye yapıyor olabiliriz bunu. Ya da bir oyun dergisi ciddiyetiyle okurlarımızı oyunlar hakkında mümkün mertebe bilgilendirmeye çalışıyoruzdur. Ne önemi var ki? Liste aşağıda.

Midnight Nowhere
Adventure........................24 Eylül
No Man's Land
Strateji.............................26 Eylül
Dragon's Lair 3D
Aksiyon ....26 Eylül
Homeworld 2
Strateji ....26 Eylül
Silent Storm
Taktik ....26 Eylül
Commandos 3: Destination Berlin
Strateji ....26 Eylül
UFO: Aftermath
Strateji ....26 Eylül
Freedom Fighters
Aksiyon ....26 Eylül
Battle Mages
Strateji.............................26 Eylül
Medal of Honor: Allied Assault
FPS ....26 Eylül
Cypher: Code of Ruin
Adventure..........................26 Eylül
SimCity 4 Rush Hour
Strateji.............................26 Eylül
NHL 2004
Spor ....26 Eylül
Conflict: Desert Storm II
Aksiyon ....26 Eylül
Command & Conquer Generals: Zero
Strateji.............................26 Eylül
Halo: Combat Evolved
FPS.................................10 Ekim
Greyhawk: The Temple of Elemental
RPG.................................10 Ekim
NBA Live 2004
Spor ....10 Ekim
Rainbow Six 3: Athena Sword
Taktik ....17 Ekim
Hidden & Dangerous 2
Taktik ....24 Ekim

Simpsons geliyooor!

Vivendi'nin oyunu, bu sefer Simpsons ruhunu taşıyacak gibi görünüyor



Son 14 yıldır tüm dünyanın tanıdığı popüler çizgi dizi The Simpsons'ın oyununu daha önce de yapmaya çalışanlar oldu. Arada düzgün olanları da vardı ama hiçbiri pek iz bırakmadı. Şimdi Vivendi Universal, üçüncü kişi gözünden oynayacağımız bir aksiyon olarak The Simpsons: Hit and Run'ı PC, PS2 ve Xbox için 21 Kasım'da piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Umutluyuz, çünkü ilk screenshot'lar gayet güzel görünüyor.

Radical Entertainment tarafından geliştirilen oyun, belirtildiğine gore Grand Theft Auto III oynanışını örnek alıyor. Klasik bir dizi bölümüne benzeyecek olan oyunda, Simpson ailesi bir maceraya dalıyor. Bu maceraya oyuncular ailenin üyelerinden ya da diziden tanıdığımız belli başlı karakterlerden birini seçerek katılacak. Tamam, dayanamadık, macera hakkında bir ipucu da verelim: Gizemli mekanik arılar Sprinfield kasabasını istila edecek.

Oyunda diziye, yani dizinin ruhuna, karakterlerine, kostüm ve dekorlarına neredeyse tamamen sadık kalınmış. Dolayısıyla The Simpsons izleyicilerine her bir detay tanıdık gelecek. Ayrıca her karakterin kendine özgü görevleri de olacak. Dolayısıyla oyun kendini tekrar etmekten kurtarıyor gibi görünüyor. Her karakterin kendi aracı olsa da oyunda herhangi bir yerde gördüğümüz aracı da "ödünç" alabileceğiz.



Elveda Apocalypse?

-Heey, mahşerin atlıları! Yolculuk ne tarafa?



Rapid Eye Entertainment'ın geliştirdiği Four Horsemen of the Apocalypse, uzun zamandır gündemde olmasına rağmen günışığına hiç çıkamayabilir. Çünkü yayıncı 3DO'nun geçen ay haklarını satmak için yaptığı açık artırmada hiçbir talip çıkmamış. Korku/aksiyon tarzındaki bu first-person shooter, Armageddon'un hikayesine dayanıyor. Apoclypse'in aslında bu sonbaharda çıkması planlanıyordu, ancak 3DO Mayıs'ta iflasını açıkladı ve oyunun haklarını açık artırmayla Microsoft ve Namco gibi büyük şirketlere satmaya çalıştı. Microsoft ve Namco talip olmadığına göre Four Horsemen of the Apocalypse'in kaderi de şimdilik belirsiz.

PC'ye Lost Dungeons

Sony Online Entertainment'ın bildirdiğine göre EverQuest genişleme paketi Lost Dungeons of Norrath'ın PC versiyonu hazır. Lost Dungeons of Norrath, kutudaki ve oyunun içindeki hediyelerle birlikte 30 dolardan satışa sunuluyor. Ayrıca 28 dolara www.everquest.com adresinden indirilebilecek bir dijital versiyonu da mevcut.



Worms 3D

Sürüngenlerden nefret ediyor olabilirsiniz ama bu kurtçukların olayı başka

Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2003
Tür: Sıra tabanlı strateji
Yapımcı: Team 17
Dağıtımcı: Sega
www.worms3d.com



Oyuna bir an önce başlayıp diğerlerine hain tuzaklar kurmak için sabırsızlandığı her halinden belli. Peki o zaman, gel hadi gel!

İlk Worms çıktığında çoğumuzu bilgisayar başına hapsetmişti. 2 boyutlu grafikleri ve sıra tabanlı oynanışı ile çok başarılı bir yapımdı. Çok basitti fakat uzmanlaşmak zaman istiyordu, bir o kadar da eğlenceli bir oyundu. Pek çok oyuncuyu kendine hayran etmeyi başardıktan sonra aradan zaman geçti ve Team 17 ekibi bu kez de Worms2'yi çıkarttı ki bu tam bir dönüm noktası oldu. Eski DOS grafikleri gitmiş, yerine bol renkli çizgi film havasında 2 boyutlu grafikler gelmişti. Sesler, oynanabilirlik, atmosfer harikaydı. Tüm bunlar bizi uzun zaman oyunun başında tutmaya yetti de arttı bile. Daha sonra Worms Armageddon, Worms World Party isimli iki genişleme paketi daha piyasaya sürüldü fakat bu oyunlar grafik ve seslerde pek fazla yenilik sunmadı bizlere. Arabirim değiştirilip birkaç yeni mod eklenerek önümüze sunulan küçük paketlerdi bunlar.



Şimdi ise acımasız, kötü ve bir o kadar da şirin solucanlar geri dönüyor ve artık yeni bir boyuta daha sahipler. Adından da anlaşılabileceği gibi Worms 3D, 3 boyutlu olarak tasarlanıyor. Worms3D'nin yapımında toplam 35 kişi çalışıyor. 2 boyutlu oyunları tasarlayan kişiler de bu ekibe dahil. Oyun 3 boyutlu hale getiriliyor diye yepyeni bir ekip kurmak yerine eski kadronun korunması sayesinde, eski oyunların havasından kopmadan 3 boyutlu olarak tasarlanabilecek.

Tabii ki tek yenilik üçüncü boyut değil. Silahlardan tutun da oyun modlarına kadar pek çok yeni özellik eklenmiş Worms'a. Yapımcılar klasik Worms konseptini bozmamaya çalıştıklarını belirtiyorlar. Eski oyunlarda olduğu gibi bütün zemin parçalanabilir ve hasar görebilir. Fakat bu özellik zemin türüne göre değişebiliyor, bazı zeminler çok fazla hasar alırken bazıları almayabiliyor.

Kıvrım kıvrım kurtçuklar

Aslında eski Worms oyunlarında olduğu gibi daha renkli grafikler görmek isterdim, fakat ekran görüntülerinden anladığım kadarıyla yapımcı ekip daha çok kaplamalar üzerinde yoğunlaşmış. Yapımcılar modelleme ve kaplama seçeneklerinin yeterince çok olacağını fakat buna rağmen fazla solucan modellemesi olmayacağını, yaptıkları modellemelerde ise çok itinalı davrandıklarını belirtiyorlar. Yağmur, kar gibi hava koşulları ve gece, gündüz seçenekleri eklenmiş ve bunlar oyun gidişatını etkileyebilecek.

Worms oyunlarının insanı sıkmamasının sebeplerinden biri de rasgele yaratılan oyun alanlarıydı. Bu özellik Worms3D'ye de eklenmiş duruma. Editörler de unutulmamış tabii, yapımcılar 3 boyutlu olmasına rağmen oldukça kolay bir şekilde kendi oyun alanlarımızı yaratabileceğimizi söylüyorlar. Ayrıca görevler ve eğitim bölümleri de formunda.

Eski oyunların kötü yanlarından biri, çok zor bölümlere sahip olmasıydı. Bu kez bir zorluk seçeneği eklenecekmiş ama şöyle; oynadığımız zorluğa göre tecrübe kazanıp rütbe atlayacağız ve gizli bölümler, sesler ve görevler de buna göre açılacak. Ayrıca artık fazla bulmacalı bölümler yerine daha büyük ve görevlere ağırlık ve-rilerek tasarlanmış bölümlerle karşılaşacağız.





Worms 3D için tasarlanan bir sürü yeni ortam var. Engebeleri, düzlükleri, çukurları nasıl kullanacağınız size kalıyor artık.

Şeftaliden fırlamış gibiler

Eski oyunların vazgeçilmezleri solucanlarımızın konuşmalarını içeren ses bankaları da yenilenmiş. Lip Synch teknolojisi ile solucanların gerçeğe yakın bir şekilde ağızlarını oynatmaları sağlanmış ve ses bankasına kendi ses dosyalarımızı eklesek bile solucanlarımız herhangi bir hata olmadan ağızlarını oynatabilecekler. Diğer oyunlarda olduğu gibi solucan takımlarımızın isimlerinden konuşmalarına kadar her şey özelleştirilebilir. Ayrıca artık materyallere, uzak lığa ve etmenlere göre ses efektleri farklılık gösterebilecek. Örneğin, bazuka ile 10 metre ilerideki bir toprak ze-mine atış yaptığımızda çıkan sesi 50 metre uzağa yapılan atıştan daha şiddetli bir şekilde duyabileceğiz.

Oyun motorunun 3 boyutlu olması ile birlikte yeni kamera açıları da eklenmiş. Solucanlarımızın kendi gözlerinden bakıp nişan alabileceğimiz first person modu ve oyun alanında istediğiniz gibi dolaşabileceğimiz ve stratejilerimizi yapabileceğimiz blimp view modu ile daha rahat bir şekilde oynamamız planlanmış. Fakat first person bakış açısına sadece bazı silahları kullandığımız zaman geçebileceğiz. Genel olarak oyunu third person bakış açısında, yani solucanlarımızın arkasından bakarak oynayacağız. Bunların dışında kameralar otomatik ve manuel olarak kullanılabiliyor.

Bağırsakta da var bunlardan

Kontroller de eski oyunlarda olduğu gibi basit bir şekilde tasarlanmış. Klavye ve mouse ile solucanlarımızı kontrol edeceğiz. Açıklamalara göre nişan alırken klavye kullanılacakmış, ama bu, first person bakış açısında zorluk yaratabilir. Mouse ile hem daha kolay, hem de daha hızlı nişan alınabilir. Tabii bunu oynamadan bilemeyiz.

Daha zorlu karşılaşmalar için yapay zeka güçlendirilmiş. Eski Worms oyunlarında yapay zeka fena değildi fakat oyunun bazı özelliklerini örneğin halat gibi silahları kullanmıyorlardı. Yapımcılar Worms3D'de yapay zekanın geliştirildiğini, bazı özelliklerinse bilgisayarları zorlayacağı düşüncesiyle eklenmediğini fakat eklenebileceğini, oyuncuların sistemlerini zorlamadan daha zeki, insan gibi hareket edebilen bir yapay zeka tasarladıklarını belirtiyorlar.



Oyunun vazgeçilmezlerinden biri de multiplay modu. Worms3D tek bilgisayarda 4 kişiye kadar oyuncu destekliyor. İnternetten ise oyuncuların birbirleri ile kapışabilecekleri, tecrübe kazanıp rütbe atlayabilecekleri bir sistem tasarlanıyor. Böylece zaten bağımlılık yapan oyun yapısı daha da zevkli ve eğlenceli olacak.

Yıldızı Worms ile parlayan Team 17 böyle bir oyunun üstesinden rahatça gelebilecek bir firma. Uzun bir aradan sonra solucanlarımızı tekrar görmek çok hoş olacak. Fakat onları görebilmek için önümüzdeki ayı beklememiz gerekiyor.

M.İberia AYDIN





İmalattan halka, el değmeden CD

Bir kutu sütün ya da mesela araba motorunun nasıl üretildiğini anlatan belgeseller vardır hani. Aslında ikisinde de işi makineler yaptığı için siz sadece dönen bantlar, ürünün tepesine inen kalıplar görürsünüz. Ama CD üretimi öyle mi ya? İçinde oyun var bir defa, hayatta başka bir şeye benzemez

demo

Commandos 3: Destination Berlin



Son yıllarda yapılan ve kendine ait tarz yaratan sayılı oyunlardan olan Commandos, yeni oyunuyla karşımızda. Almanlar geri püskürtüldü. Şimdi tek yapılması gereken Berlin'e kadar onları sürmek. Bilindik yüzler yeni bölümlerle karşımızda. Bu demoda ne yazık ki sadece iki bölümü oynayabiliyorsunuz.

Blupimania 2

Bay patates adamları balonlara ulaştırma görevini başarıyla gerçekleştireceğinize inanıyoruz.

Enigma: Rising Tide

Eskiden Silent Mission gibi oyunlar varken bir süredir nedense bu tür denizaltı simülasyonlarının pabucu dama atılmıştı.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Ricochet

Eminiz hemen hatırlayacaksınız. Aşağıdan yukarı doğru bir top fırlatıp bu topun tuğlalara çarpmasını seyrediyorsunuz.

Scrabble 2003

Bu popüler kelime oyunu sayesinde İngilizce deyimlere daha hakim olacaksınız.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Tur tabanlı bir strateji oyunu. Bilmeyenler için Heroes of Might and Magic serisine benziyor denebilir.

X2: The Threat

İnsanoğlunun uzay maceraları da olmasa şu oyun yapımcıları hangi konulara eğileceklerdi bilemiyoruz.

Lords of the Realm III

Orta çağda geçen bir RTS. Feodal yapının içinde yer alıp topraklarınızı genişletmeye çalışıyorsunuz.

Hidden and Dangerous 2

Küçük bir bölükle düşmanların üzerine gittiğiniz oyun, İkinci Dünya Savaşı'nda geçiyor.

araç

- ATI Catalyst sürücüleri
- Doctor DivX
- Gamespy Arcade
- Roger Wilco
- Steam Beta 2.0

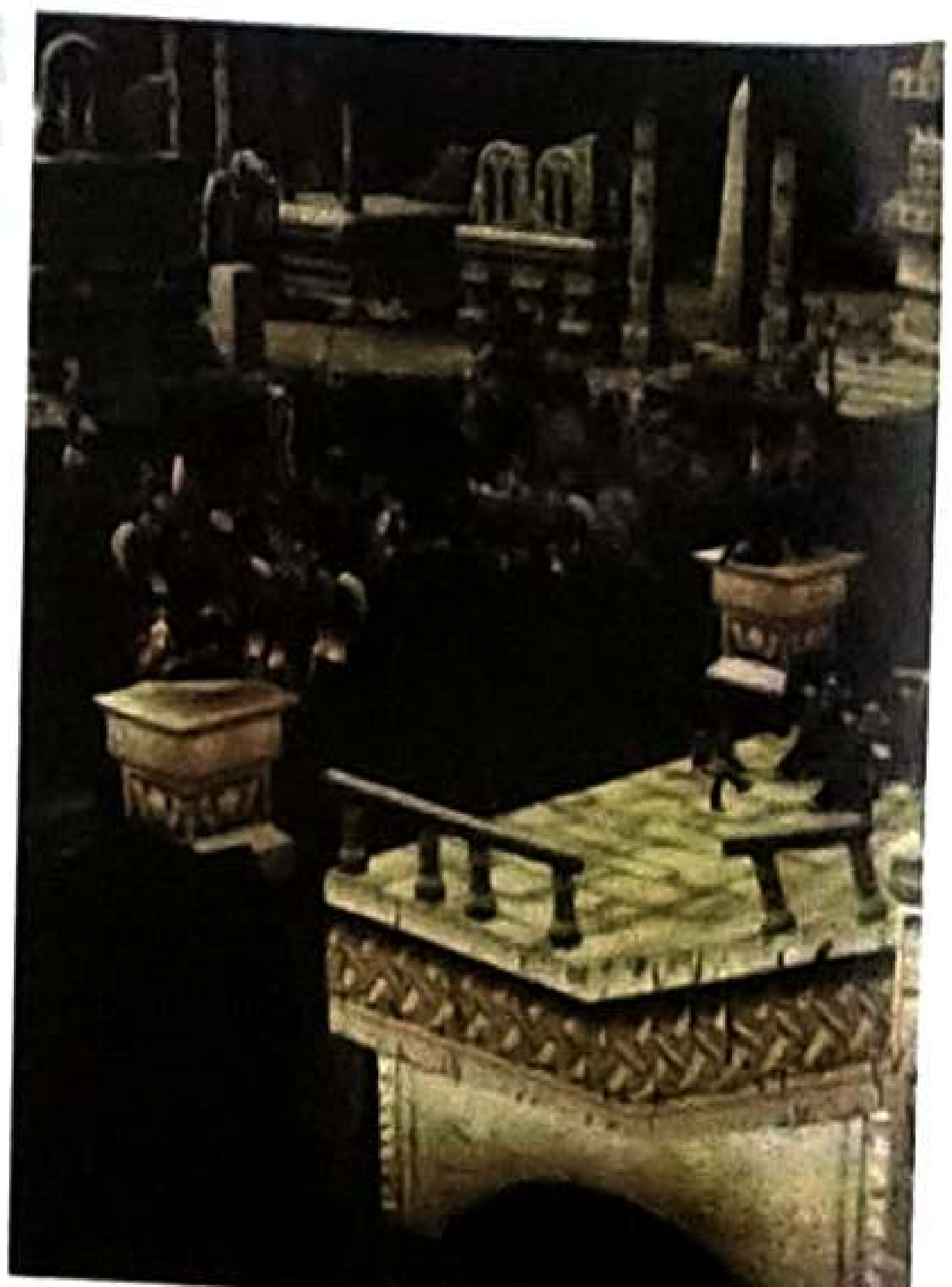
ScreenShots

- Against Rome
- Ground Control
- Men of Valor
- Middle Earth
- Neighbours
- Spellforce
- Tribes
- Dino Crisis 3
- Echelon: Wind Warriors
- Iron Storm
- Koudeika
- Soulbringer
- Terracon

video

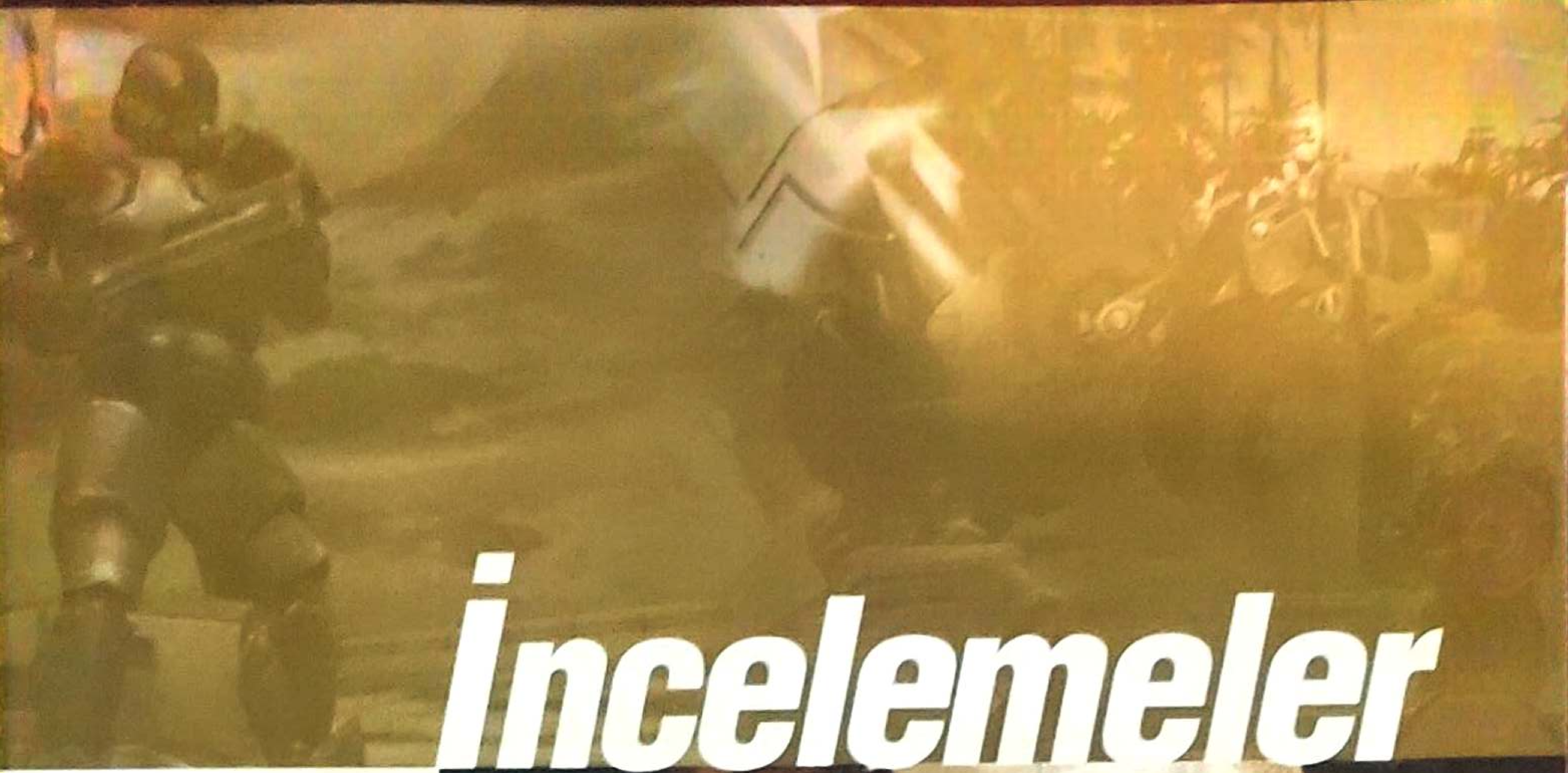
Lord of the Rings: War of the Ring

İlk defa RTS oyunu olarak hazırlanmış bir Lord of the Rings.



Panzers

Bu oyun sizi İkinci Dünya Savaşı'nın ağır çatışmalarına götürecek.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



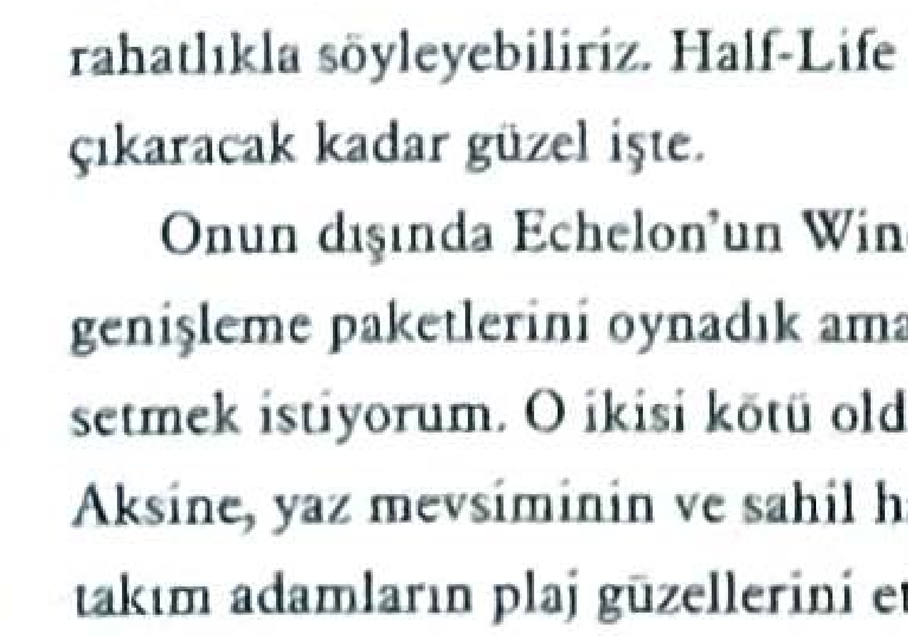
Chrome S.10

FPS sezonu açıldı

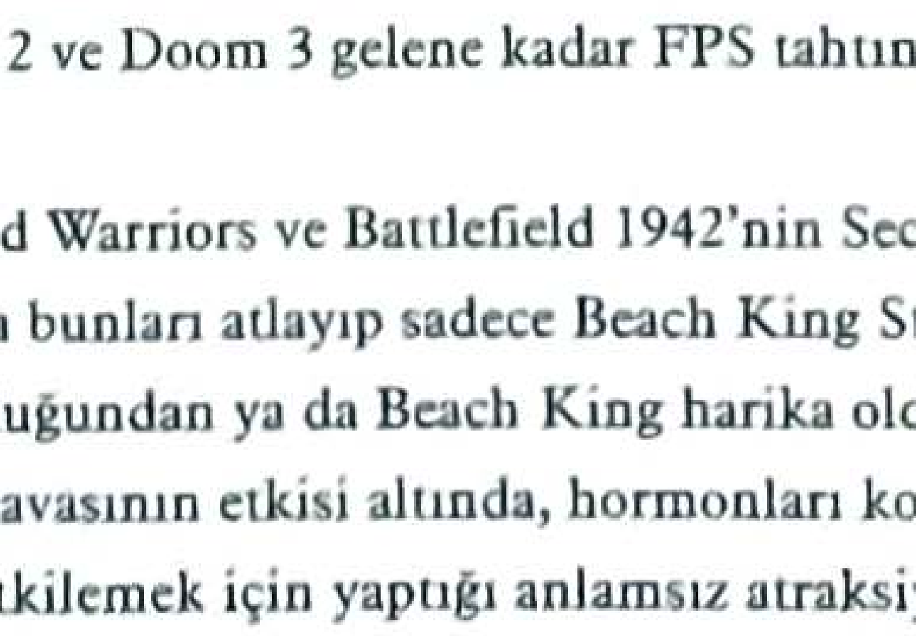
Bu hafta bol aksiyonlu geçti. World Cyber Games Türkiye Finalleri yapılıyor diye ofisle turnuva mekanı arasında gidip gelmek başlı başına bir aksiyondu zaten, buna bir de Chrome'u ele geçirmek için döktüğümüz terleri eklersek daha oyunların kendisine sıra gelmeden işimizin bittiğini, pilimizin tükendiğini söyleyebiliriz. Ama söylemeyelim. Neden? Çünkü biz burada Emekliler Kıraathanesi'nde değil ProGamer Dergisi'nde takılıyoruz. Yani pilimizin bitmesine daha çok var. Evet, öyle olmalı.

Chrome peşinden koştuğumuza değen, güzel bir oyunmuş, buna karar verdik. Zor beğenen, her oyuna bir kulp takan editörümüz Serkan'dan bile 89 puan aldığına göre bunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Half-Life 2 ve Doom 3 gelene kadar FPS tahtının keyfini tek başına çıkaracak kadar güzel işte.

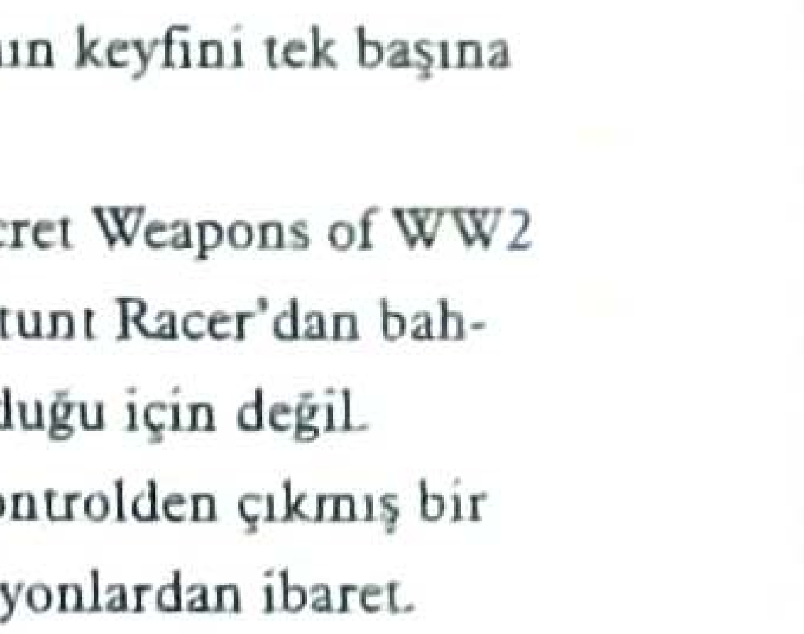
Onun dışında Echelon'un Wind Warriors ve Battlefield 1942'nin Secret Weapons of WW2 genişleme paketlerini oynadık ama bunları atlayıp sadece Beach King Stunt Racer'dan bahsetmek istiyorum. O ikisi kötü olduğundan ya da Beach King harika olduğu için değil. Aksine, yaz mevsiminin ve sahil havasının etkisi altında, hormonları kontrolden çıkmış bir takım adamların plaj güzellerini etkilemek için yaptığı anlamsız atraksiyonlardan ibaret. Eğlenceli olan, oyunu Esra'nın incelemesiydi. Hayatının anlamını kaybetmiş bir şekilde bu hormon azmanı karakterlere komutlar vermeye çalışması, kızları tavlama girişimleri falan. Yok yok, anlatılacak gibi değil. En iyisi içerdeki sayfalarda kendi ağzından dinleyin hikayeyi.



Battlefield 1942 S.14



Echelon: Wind Warriors S.16



Beach King Stunt Racer S.18

CHROME

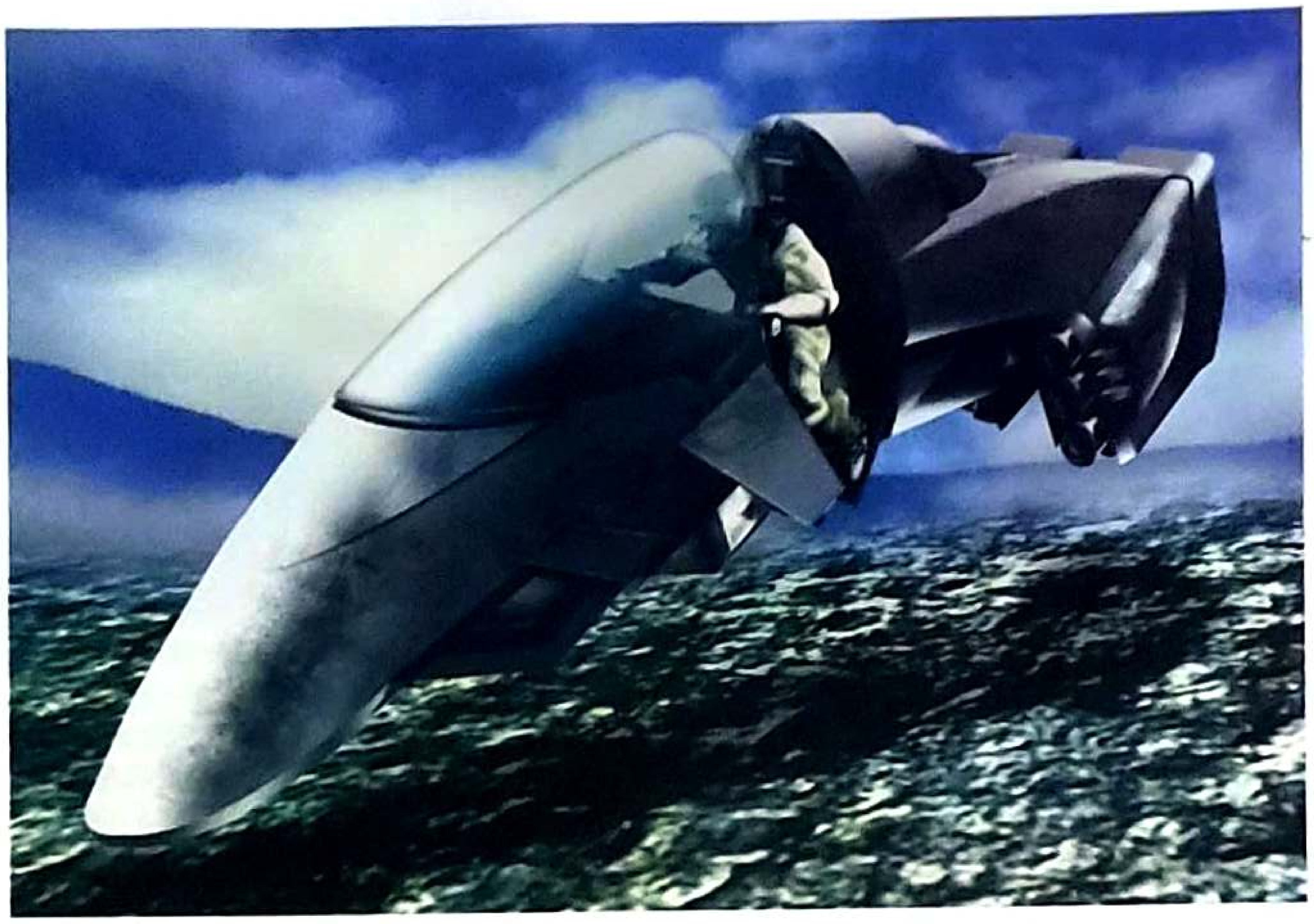
Kayalıkların arasındaki bir mağara ya da Samanyolu'nun bilinen en uzak sistemi. Buralara giderek çoğu şeyden kaçabilirsiniz. Bir tek geçmişten kaçarken ayağınız tökezler



TÜR: FPS ÜRETİCİ: Techland DAĞITIMCI: Take2 Interactive www.chromethegame.com İTHALATÇI: Avaturk SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Bazı hikayelerin başlangıçları aklınızda kalır, bazılarının sonu. Ancak eğer hikaye yeteri kadar güzelse aklınızda baskın olarak yazarın istediği hava kalır. Konuyu beğenmişsinizdir, ancak detaylarını hatırlamak için uğraşmanız gerekir. Ancak zaten bir hikayedeki güzel havanın yakalanmasının sebebi bütün bu kriterlerin güzel olmasıdır. Güzel bir oyunda da aynı şey vardır. Bir oyunun güzelliği başıyla ya da sonuyla değil, genel havasıyla ölçülür. Çünkü sizi içine çeken şey aslında yaratılan ve hoşunuza giden bu ortamdır. Senaryo, grafikler, müzik hep bundan sonra gelir. Bu açıdan bakıldığında şu anda edebi bir yapıtı inceliyormuşum gibi hissediyorum. İçimdeki bu açlığı sizinle paylaşmama izin verdiğiniz için şimdiden teşekkürler.

Chrome bu senenin en iyi oyunlarından. Grafikleri uzun zamandan beri görmediğimiz kadar güzel. Müzikleri sizi havaya sokuyor ve senaryosu, ucuz olmasına rağmen sizi içine alıyor ve oynama isteği uyandırıyor. Bir sonraki bölümde ne olacağını tahmin etseniz bile saatlerce bilgisayarın başında vakit geçiriyorsunuz. Eğer bunlar bir oyunun güzel olduğunu göstermiyorsa ne gösterir ki?



Mesela grafikleri

Oyunun grafiklerini zorlayıcı olarak özetleyebiliriz. Yani 128 MB'lık bir Geforce 4'e (ki bu benim kullandığım makine oluyor) bakıp bakıp "Sen en iyisi detayları biraz kıs" diyebiliyor. Bu yüzsüzlük yetmiyormuş gibi siz "Ne münasebet" dediğinizde ağaçları sapsarı göstermek gibi yaptırımlara da sahip. Yani uzun lafın kısası hepimize çeyrek gigabyte'lık kartlar göründü, şimdiden kendimizi hazırlayalım. Ancak oyunun istediğini yaparsanız size müthiş bir görsel şölen hazırlanmış. Oyun motoru koskoca bir adayı ve içindeki her şeyi bir seferde yükleyebiliyor ve bölüm boyunca hiç beklemiyorsunuz. Her şey derken adayı, üzerindeki adamların hareketlerini, üzerinde bulunan askeri üslerin iç kısımlarını bile aynı anda hareket ettirebildiğini kastediyorum. Bu oyunun öncüsü olan Deus Ex'te, yolda yürürken birden bire her şey duruyordu ve oyun yeni alanı yüklüyordu.

Grafiklerin bir güzel tarafı da ışıklar ve yüzeyler. Güneş ve yapay ışıklar çok güzel hazırlanmış. Gölgeler gerçekten size benziyor (yani öylesine duran yuvarlak bir obje değil) ve ışıkla şekil değiştiriyor. Gökyüzü hareketleri Morrowind'de mükemmelliğe ulaşmıştı. Bu oyunda da o kadar iyi olmasa da oldukça başarılı bir gökyüzü var. Sudaki yansımalar da insanı şok edecek güzellikte.

Grafikler hakkında söyleyebileceğim son şey detaylar. Basit bir örnekle durumu açıklamaya çalışayım. Bölümün başında bir ağaca ateş ettim, sonra bölümün sonlarına doğru (yaklaşık 20 dakika ve 20 kişiyi öldürdükten sonra) geri gelerek ağaca yeniden baktım. Kurşun deliği hala duruyordu. Ufak bir detay olmasına rağmen beni oyuna bağlayan etkenlerden birisi buydu.



Robotlar çeşit çeşit, bazısı R2D2 gibi eğlenceli, bazısı Chrome'daki gibi suratsız...

Bir de sesleri

Kabul edelim, bu bir uzay oyunu olduğu için gerçekçilikten uzak sesler yaratılmak zorundaydı. Programcılar da öyle yapmışlar. Sonuçta bir lazer tüfeğinin nasıl ses çıkardığını kimse bilmiyor. Gerçekçiliği bir kenara koyarsak silah ve patlama efektleri inandırıcı olmuş. Yüzeylerden çıkan sesler ve ortamda arada bir çalan ve sizi havaya sokan müzikler de çok güzel oturtulmuş. Ayrıca seslendirmeler de çok güzel hazırlanmış. Öyle ki baş kahramanın sesi Harrison Ford'a, baş kötü adamın sesi (görüntüsü de) Dolph Lundgren'e benziyor.

Ya senaryosu?

Chrome'un senaryosu adeta bir felaket senaryosu. "Eski işinden atılan bir ajanın para için kelle avcılığı yapması" cümle-

Felsefe Köşesi

Uzayda uzak bir gezegende bir ağaç düşse ve etrafında kimse yoksa ses çıkar mı? Bu hafta hep beraber bu sorunun yanıtını arayacağız. İlk başta etrafında kimse yoksa bile ses çıkartacağını düşünebiliriz. Ancak eğer etrafında kimse yoksa düşüp düşmediğini nereden bileceğiz? Ya da öyle bir gezegenin var olup olmadığını? Bu da bizi başka bir soruya yöneltiyor; görmediğimiz ve bilmediğimiz şeyler gerçek midir?

Şu anda kapalı bir odadaysanız ve dışarıdan hiçbir ses ve görüntü gelmiyorsa dışarısının hâlâ var olup olmadığını nereden bilebilirsiniz? Sorular soruları takip eder ama esas soru bakidir. Felsefenin ilk tohumlarının atıldığı Antik Yunan'dan beri sorulan bir sorudur, "Gerçek nedir?" Bir oyuna kendimizi çok fazla kaptırırsak oyun gerçek olur mu? Ya da gözlerimizi ve kulaklarımızı kapatarak bir düş dünyası yaratırsak oraya gerçek diyebilir miyiz? Gerçekle hayali nasıl ayırt ederiz?

Evet, felsefe sorulara yanıt bulmaktan çok soruları sormakla ilgilidir. Şimdi size ProGamer dergisi olarak bir soru sormak istiyoruz. Aşağıdaki şiiri yazan kimdir? Eğer cevabı biliyorsanız derginin arkasında yazan adrese gelebilirsiniz ve size ellerimizle çaylar ve başka hediyeler veririz.

Ben olmayınca bu güller, bu serviler yok.
Kızıl dudaklar, mis kokulu şaraplar yok.
Sabahlar, akşamlar, sevinçler tasalar yok.
Ben düşündükçe var dünya, ben yok o da yok.

Sorunun cevap süresi bir haftadır. Herkese başarılar.

sine sıkıştırılabilecek senaryo ilk bakışta sıkıcı gelebilir. Ancak hiç de öyle değil. Her bölüm ana senaryonun bir kısmıyla ilgili ve siz alakasız gibi zannetseniz bile birkaç bölüm dışında ana konudan hiç uzaklaşmıyorsunuz.

Oyuna yanınızda can ciğer kuzu sarması "uzay korsanı" arkadaşınızla beraber başlıyorsunuz. Arkasını tutuyorsunuz. Onun yerine savaşıyorsunuz. Onu kurtarmak için başınızı belaya sokuyorsunuz. Peki bunların karşılığında o ne yapıyor? Sizi satıp geminizi de alıp gidiyor. Tam askerlerin ortasında yapayalnız kaldığınızı ve kaç kurşununuz kaldığını düşünürken karşınıza güzeller güzeli Carrie çıkıyor. Bilgisayar ve internet konusunda bilgisi bütün galaksiye yayılmış olan bu hanımla beraber kaçıyorsunuz ve yepyeni bir hayata doğru adım atıyorsunuz.

Oyunun geçtiği mekan, bilinen uzayın sınırındaki Valkyria sistemi. Kahramanımız Logan geçmişinden kaçmak ve yeni bir hayata başlamak için burayı seçiyor. Ancak yazının başında söylediğimiz gibi geçmişten kaçabilmek için kuvvetli bacaklardan fazlasına



Karşı bina iki kolonla ayakta durabiliyor ama 11 kurşunla benim birazdan yığılacağım kesin.

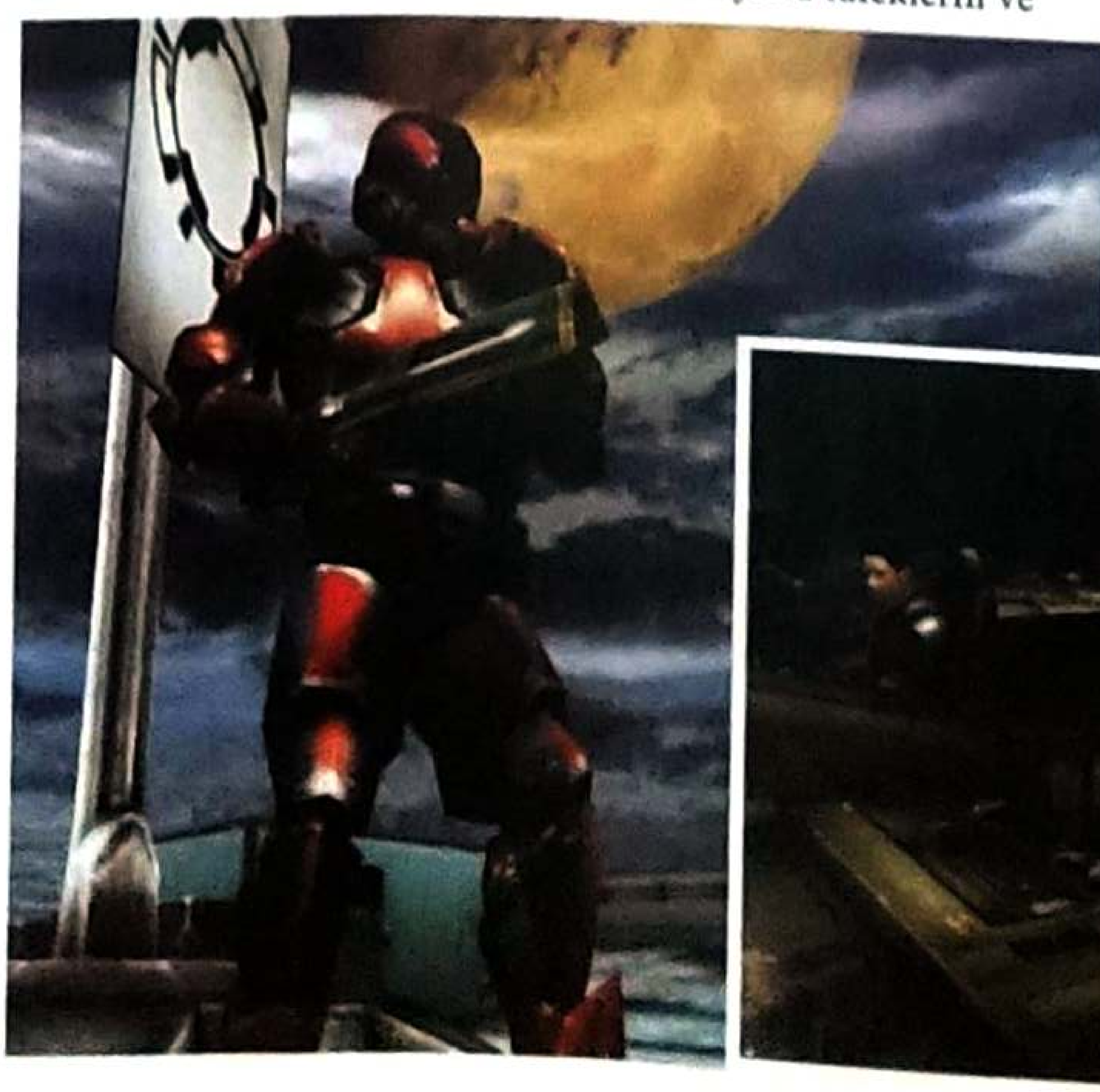
ihtiyaç vardır. Geçmişinizi geri almak için savaşmanız gerekir. Logan da aynen böyle yapıyor ve bize müthiş bir FPS sunuyor.

Tabii ki oynanışı

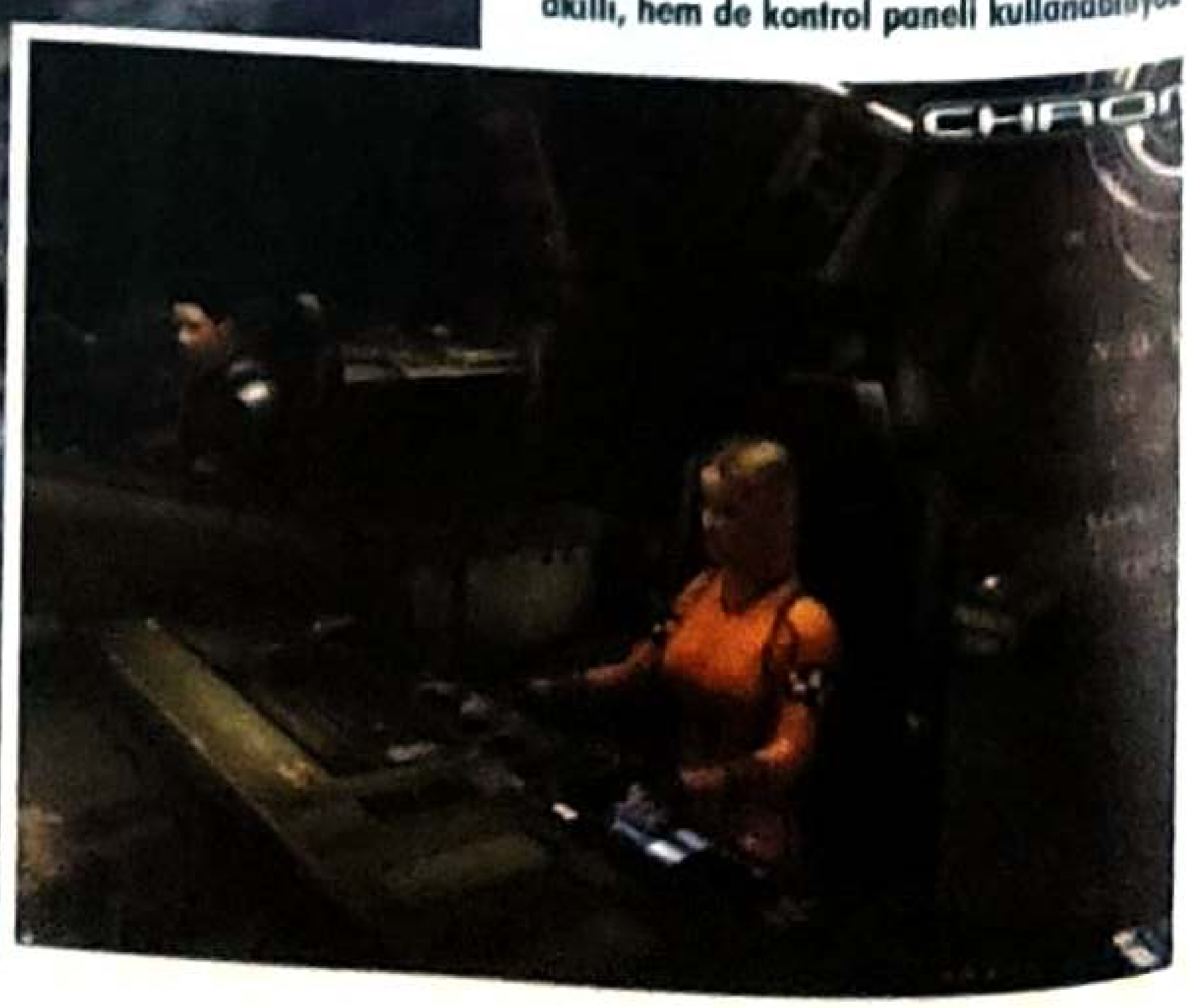
Oyunun oynanışı oldukça basit. Biraz FPS oynamış birisi oyunun kontrollerine çok kısa bir zamanda alışabilir. Zaten burası ilginç değil. Oyunun oynanışında ilginç olan iki temel nokta var ki ben bunlardan bahsedeceğim.

Birincisi oyunda bir inventory mantığı var. Yani silahlar belli yerler kaplıyorlar ve siz sadece belli silahları aynı anda taşıyabiliyorsunuz. Örneğin iki adet tüfeği taşıyamıyorsunuz. Ayrıca tüfeklerin ve tabancaların çeşitli kurşun tipleri var. Bunu da iyi takip etmeniz gerekiyor. Çünkü karşınıza çıkan düşmanların taşıdıkları silah ve kurşunları gerçekten onların üzerinde var ve yeteri kadar onlardan kaçarsanız kurşunları bitebiliyor. Ancak bu sefer de size bıçaklarıyla saldırıyorlar (ne kadar şaşırtıcı değil mi?) ki öldürdükten sonra adamı soyup soğana çevirebiliyorsunuz. Bıçağını bile alabiliyorsunuz.

Inventory mantığı sizin belli bir silaha yatkınlık kazanmanızı sağlıyor. Buna bölümün başında iyi karar vermelisiniz. Örneğin bölüm açık alanda geçecekse uzun menzilli bir silah almakta fayda varken koridor dövüşlerinin ortasında, doğru tercih bir pompalı tüfek ya da hafif taramalı tüfek olacaktır. Ayrıca bu



Eş dediğin böyle olmalı. Hem güzel, hem akıllı, hem de kontrol paneli kullanabiliyor



silahları adamların üzerinden toplayabildiğiniz gibi bölüm aralarında parasıyla satın da alabilirsiniz. Galaksideki yasal olan veya olmayan her silah dükkanı, parası olan müşteriye açık.

İkinci ilginç taraf ise vücudunuzda yapılan değişiklikler. Her bölüm geçtikçe Logan efendi vücuduyla biraz daha oynuyor. Gözü olsun, kalbi olsun her tarafına makine taktırmaktan büyük zevk alan kahramanımızın bu gözüpekliği sayesinde bize de gün doğuyor. Aynı görevi birçok farklı şekilde tamamlayabiliyoruz. Bazı yükseltmeler sizin daha uzağı görmenizi sağlarken diğerleri daha az hasar almanızı ya da daha hızlı koşmanızı sağlıyor. Ancak bütün bu özellikleri "Ah ne kadar güzel, daha az hasar alıyorum" diye kullanamıyorsunuz.

Oyunda iki çeşit canınız var. Birincisi bildiğimiz kurşunla vurulunca azalan canınız. İkincisi ise bu robotik özellikleri kullandığınızda azalan. Söylenilene göre bu özellikler vücudu yoruyor ve belli bir yerden sonra tahrip etmeye başlıyor. Ancak gücü kapatıp biraz beklediğinizde bu can türü kendini toparlıyor. Yapmanız gereken şey lazım olan güçleri yeri geldiğinde kullanmak ve sonrasında hemen kapatmak. İki güç aynı anda açılabiliyor. Vücut tahmin edersiniz ki ikisinin



Demek ki Hummer jiplerin gelecekteki görüntüsü böyle bir şey olacak. İçinde bizim ünlülerden biri yok ama?

toplamı kadar çabuk yıpranıyor. Silahlarla kullanacağınız güçleri birleştirdiğinizde yenilmez bir tank ya da sinsi bir katil halini alabilirsiniz.

Ayrıca oyunda dikkat edilmesi gereken bir nokta daha var. O da düşmanlarınızın yapay zekası. Polonyalı programcıların yaptığı Chrome, bu konuda diğer büyük firmalara kafa tutabilecek kalitede. Birden fazla asker varsa etrafınızı sarma eğilimine giriyor, eğer tek başınaysa sizinle arasına kutular ve duvar köşelerini alıyor. Tek zayıf noktaları el bombaları. Saklandıkları yerden çıkmakta güçlük çeken düşman askerleri yanlarına düşen el bombasına bir süre baktıktan sonra feci şekilde can veriyorlar.

Oyunda sekiz farklı aracı kullanabiliyor (savaş makinelerinden uzay gemisine kadar), onlarca silahla dehşet saçabiliyorsunuz. Bütün bunlar oyunu saatlerce oynamanıza yetmiyormuş gibi bir de multiplayer seçeneği mevcut. Oyun çıktığı andan itibaren Avaturk sunucularından ve yabancı sunuculardan Chrome'u oynayabileceksiniz. Hem de 32 kişiyle aynı anda. Diğer oyunlardan farklı olarak Chrome'un haritaları çok büyük ve içinde kaybolmak işten değil.

Özetle bu oyun son zamanlarda çıkan en iyi FPS. Yakın zamanda çıkacak olan rakipleri Chrome'u unutturur mu bilinmez. Ancak şimdilik tahtta Logan ve Carrie yalnız. Bırakalım da buranın tadını çıkartsınlar.

Serkan Ayan



Yerçekimsiz ortamda dövüşmek daha bir gösterişli. En azından lazerlere takılıp düşmek diye bir şey yok (nasıl yani?)...

PRO PUAN

✓ Teknik açıdan mükemmel bir oyun. Uzun süre bilgisayar başında zaman geçirmenizi sağlayabilir.

✗ Sistem gereksinimleri çok fazla. Detaya önem veriyorsanız bilgisayarınızı upgrade etmeniz şart

Chrome, başından uzun süre kalkamayacağınız ve keşke bilgisayarım bundan daha kuvvetli olsaydı dedirtecek bir oyun.

89

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** Digital Illusions **DAĞITIMCI:** Electronic Arts www.eagames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 400 MB hard disk alanı

Meğer İkinci Dünya Savaşı'nda daha ne cevherler varmış…

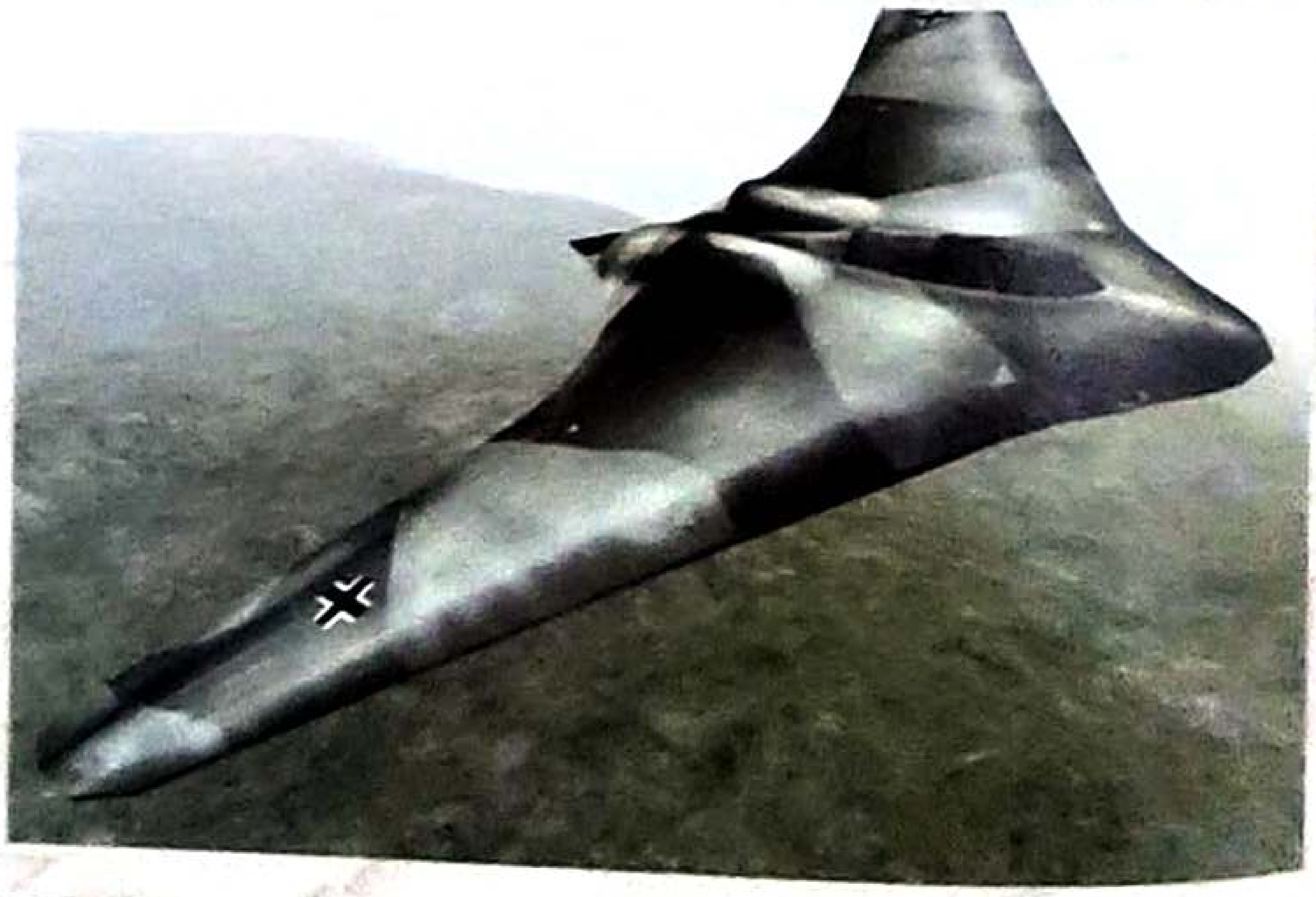
Bu yazıları okurken, yazdığımız sırada neler yaşadığımızı hiç merak ettiniz mi? Ettiyseniz merakınızı gidermek için ne yaptınız? Örneğin mektup@progamermag.com'a bir mektup döşenerek herhangi bir editöre sordunuz mu bunu? Ya da oyunlarla ilgili forumlarda aranızda bunun muhabbetini yaptınız mı? Daha da ileri giderek "ben olsam nasıl oyun incelmesi yazardım?" diye düşünüp bu duyguyu yaşamak istediniz mi? Peki, bu kadar soru sorduktan sonra cevapları da birinci elden ben vereyim, çünkü burada yaşanmışı var.

Öncelikle belirtmeliyim ki bir oyunu incelemek çok zevkli, sonra oyuna dair fikirleri yazıya dökmek daha da zevkli ama en güzeli yazının bittiği an. Şöyle ki, birazdan okuyacağınız Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII inceleme yazısını bendeniz çok zor şartlar altında yazmış bulunuyorum. World Cyber Games turnuvası desem, bir de bu turnuvaya aktif bir şekilde katıldığımı söylesem yeterli olur herhalde. Aylardır beklediğim bu Battlefield genişleme paketini turnuvadan arta kalan zamanlarda, yani birkaç gece yarısı uykusuz kalmak suretiyle oynamak varmış kaderde. Ama ben haince sırıtarak başka detayları da vereyim de işin zevki çıksın.

Her şey turnuvanın ilk gününde başladı… Sakin sakin (!) Counter-Strike oynayanların az ötesinde, server masasının başında kafa patlatırken ensemde bir karaltı hissettim. Evet, bu kişi çok sevgili ve sevimli (acımasız) yazıişleri müdürümüz Serpil'di ve burnuma bir CD dayamış halde tepemde dikiliyordu. Bu CD'nin Secret Weapons of WWII olduğunu fark ettiğimde yaşadığım mutlulukla Serpil'in "Çarşamba gününe istiyorum" şeklindeki beyanının ciddiyetini anlamam arasında kısa bir bocalama evresi geçirdim. Ama emir büyük yerdendi ya da böyle cezaya can kurbandı, o yüzden CD'yi kolumun altına kıstırıp tıpış tıpış evin yolunu tuttum. Şaşkınlığım geçip kendime geldiğimde bu yazıyı yazıyordum. Eğer merakınızı giderebildiysem Secret Weapons of WWII'yi anlatmaya başlasam iyi olacak.



İlk bakışta, tanıdık bir Battlefield sahnesi diyebilirsiniz ama o patlamanın sorumlusu olan silahlar tamamen yeni…



İrice bir genişleme paketi

Battlefield 1942 ilk çıktığında beni bu oyunun başından günlerce kaldırabilen olmamıştı. Araçları, piyade birimleri, stratejileri, müzikleri ve gerçek dünya savaşı hikayelerini barındıran harita görevleri ile oynanması "şart" bir oyundu. Derken aradan bunca zaman geçti ve biz Battlefield 1942 düşkünleri, EA'in E3'te duyurduğu genişleme paketi Secret Weapons of WWII'nin haberini aldığımızdan beri sabırsızca beklemeye koyulduk.

Oyun elime geçtiğinde ise açıkçası "İkinci Dünya Savaşı'na daha ne gibi yenilikler ekleyebilirler ki?" diye düşünmeden edemedim. Zaten yapılabilecek her şey birinci genişleme paketi The Road to Rome'da yer alıyordu. Ancak daha ben bunları düşünürken oyunu kurmuş bulundum, derken ilk sinematik devreye girdi ve bir anda tüm fikirlerim değişti.

Konusunu artık oyunlarla uzaktan yakından ilgilenen herkes biliyor. Temasını İkinci Dünya Savaşı üzerine oturtan Battlefield 1942'nin bu ikinci

genişleme paketi, oynayanları dünyanın o evresi hakkında uzman kılacak türde detaylara sahip. Secret Weapons of WWII'de Fransa, Almanya ve ABD gibi devletlerin savaş sırasında geliştirmiş olduğu prototip uçakları, silahları, tankları görüyoruz. Bu silahlarda, uçaklarda ve tanklarda bildiklerimize göre öyle yenilik ve değişiklikler var ki, bu bizi oyun sırasında bazen İkinci Dünya modundan çıkarıyor ve kendimizi 90'lı yılların savaşlarındaymışız gibi hissetmeye başlıyoruz. Ama oyun İkinci Dünya Savaşı ruhunu kaybetse de bu yeni araçlar daha önemli, sanki. O zaman Secret Weapons of WWII'nin temelini oluşturan bu araçlara daha yakından bir göz atmakta fayda var.

Vurduğu yerde gül bitiyor

Rocket Pack, rivayete göre Alman bilim adamlarının üzerinde en çok uğraştığı araçlardan biri. Eğer piyadenizin bir Rocket Pack'i varsa oyunda sizi hoş anlar bekliyor. Tabii Battlefield gibi bir oyunda uçarak birine nişan almak gerçekten zor, onu belirtmek lazım.

Harley Davidson ve otomatik makinelisi, asi bir ruhu, imajı olan oyuncuları temsil ediyor! Yanına takılmış olan oturma bölümüne monte edilmiş otomatik makinelisi sayesinde savunmasız kalmadan kendinizi dağ bayır rüzgara verebilirsiniz. (Ah bende bir Harley olacaktı da onunla dağa bayıra çıkacaktım...) Ama nihayetinde bir motosiklettesiniz, birkaç kurşun her an işinizi bitirebilir.

ABD'nin geliştirdiği Armstrong Whitwoth (AW-52) ise zamanında savaşa yetişememiş, ama oyunda gıcır gıcır haliyle gelip onu kullanmamızı bekliyor. Bu dev jet uçak, 4 adet ısı güdümlü füzeye ve 2 adet klasik kara bombasına sahip. Çok hızlı olduğu için kullanmak gerçekten çok zor ama füzelerinin çok etkili olduğunu söyleyebilirim.

Alman Tiger panzerinin modifiye edilmiş hali olan Sturmtiger, klasik panzerler gibi nişan almaya izin vermiyor, nereye bakarsa orayı vuruyor ve iyi vuruyor!

ABD'de görebileceğimiz en ağır zırha sahip olan T95/T28 Heavy Tank /AA Gun, hayli ağır bir zırha sahip taş gibi bir tank. Üzerine monte edilmiş olan AA Gun sayesinde de piyadelere ve uçaklara göz açtırmıyor. Top mermisinden bahsetmeye hiç gerek yok, çünkü ateş ettiği yerden geriye sadece duman kalıyor.

Almanlar'ın müttefik birliklerinin gelişmiş hava güçlerine karşı geliştirdiği Flakpanzer ise panzer üzerinde bulunan 4 tane flak ile uçakların azılı düşmanı. Tabii zırhlı birliklere de gayet güzel zarar veriyor ayrıca.


Bu küçük ama can yakan uçaklar özellikle multiplayer oynarken en büyük eğlenceniz olacak.

F-85 Goblin, ABD'nin geliştirdiği özel bir küçük uçak. Özelliği, jet motoru sayesinde inanılmaz hızlara ulaşması ve vurulmasını çok zor hale getirmesinden kaynaklanıyor. Yüksek irtifalarda otomatik makineleri ile sorti yapmak gibi bir zevke sahipseniz bu uçak size göre.

Bursa sanayi değil bunlar

Bren Light Machine Gun, İngiliz piyadelerinin 1937'den beri kullandığı bir ölüm makinesi.

Mauser K98 Grenade Rifle, Almanlar'ın ünlü Mauser tüfeklerinin ucuna el bombası yerleştirilebilen modeli. Almanlar'ın özel üretimi olan Horton HO 229 uçağı ise kuyruk kısmı olmadığı için zor manevra yapsa da hem kara hem de hava birimlerine yönelik yeterli yok edici donanıma sahip!

Bunların dışında Sherman tankın üzerine monte edilmiş t34 roketatarları, Almanlar'ın kısa kanatlı ama çok güçlü Natter roket uçağı, keskin nişancıların gözde silahlarından olan Gewehr 43, yerden fırlatmalı dev roket Wasserfall Guided Rocket, İngiliz piyadelerinin kadim dostu ve bir fırlatışta düşmanınızı tek hamlede öldürebileceğiniz Throwing Knife bıçağı ile bildiğimiz şişme komando botu var. Zaten daha ne olsun?

Oyunun en büyük esprisi, adından da anlaşılacağı üzere bu yeni araçlar. Bir de Hellendoorn, Mimoyeques, Eagle's Nest ve Kbely Airfield gibi isimleri olan sekiz yeni haritamız var. Mesela Prag'da bir gece operasyonuna, Norveç'in karlı mekanlarında gizli görevlere katılabiliriz. Unutmadan belirtmeliyim ki multiplayer, oyunun en can alıcı kısmı.

Battlefield'i sevenler, ilk paketin tüm açıklarını kapatan Secret Weapons'dan da zevk alacaktır. Hatta başından saatlerce kalkamayacağınızı tahmin etmek hiç zor değil.

Volkan Alkan
(Hacked by lotus)


Almanların İkinci Dünya Savaşı boyunca yaptıkları silah teknolojisi araştırmaları Hitler ölmeden sonuçlansaydı bugün dünya nasıl bir yer olurdu? Öyle bir yer olur muydu?

PRO PUAN

✓ Bir genişleme paketinden beklenmeyecek kadar çok sayıda yeni araç ve silah. Sanki yeni bir oyun gibi...

✗ Oyunu klasik Battlefield'den farklı bir yöne çekecek bir senaryo yaratılmamış. Sadece yeni silahlarla yetinmeselermiş keşke.

Battlefield 19 2 gibi bir klasiğe yaraşır bir genişleme paketi. Battlefield'i seveneler bunu daha fazla sevecek.

85

Echelon: Wind Warriors

TÜR: Simülasyon **ÜRETİCİ:** Buka Entertainment **DAĞITIMCI:** MADia www.buka.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 450 MHz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.15 GB hard disk alanı

Çok yabancı gezegenlerin çok tanıdık sorunlarını çözmek için uçuyoruz



Bu kadar güzel görünen bir gemiye kim hayır diyebilir ki? Sırf muhalefet olsun diye "ben" demeyin şimdi, ortamı bozmayın.

Uçuş simülasyonu deyince "uçak korkum var", "joystick'siz oynanmaz bu", "başım ağrıyor", "ehliyetim yok" gibi bahaneler üreten, oyunun kutusuna dahi dokunmak istemeyen insanlar vardır hani. Ben de onlardan biriyim. Hangi güç beni bu tereddütlerimden kurtarıp Echelon'u oynamaya, hatta yetmezmiş gibi yazmaya zorlamış olabilir ki? Anlatacağım.

Hayattaki işiniz bir oyun dergisinde yazmaksa oyunlara burun kıvırıp "ben bunu yazmam, oynamam" deme lüksünüz olamayacağı (ki vardır aslında) ile ilgili kısmı geçiyoruz. Echelon'u oynanabilir yapan ilk özelliği görünüşü. Belki de simülasyon korkusu olmayanlar için bu görüntü çok cezbedici değildir, onlar zaten oynamaya gönüllü olduklarından. Ama benim gibiler için düz beyaz bir geri plan üstünde yüzlerce ibrenin şuursuzca sağa sola salındığı bir kokpit görüntüsü yerine Homeworld'dekine benzer grafiklerle karşılaşmak son derece rahatlatıcı.

Bu Homeworld benzeşmesinin altında yatan gerçek, Echelon'un da uzayda geçen bir oyun olması. İki yıl önce çıkan ve bir uçuş simülasyonu oyunu olarak düşünüldüğünde çok oyuncuya ulaşmayı başaran Echelon, işler iyi gittiği için, yeni görevlerle ve yeni araçlarla kendini tazeledi.

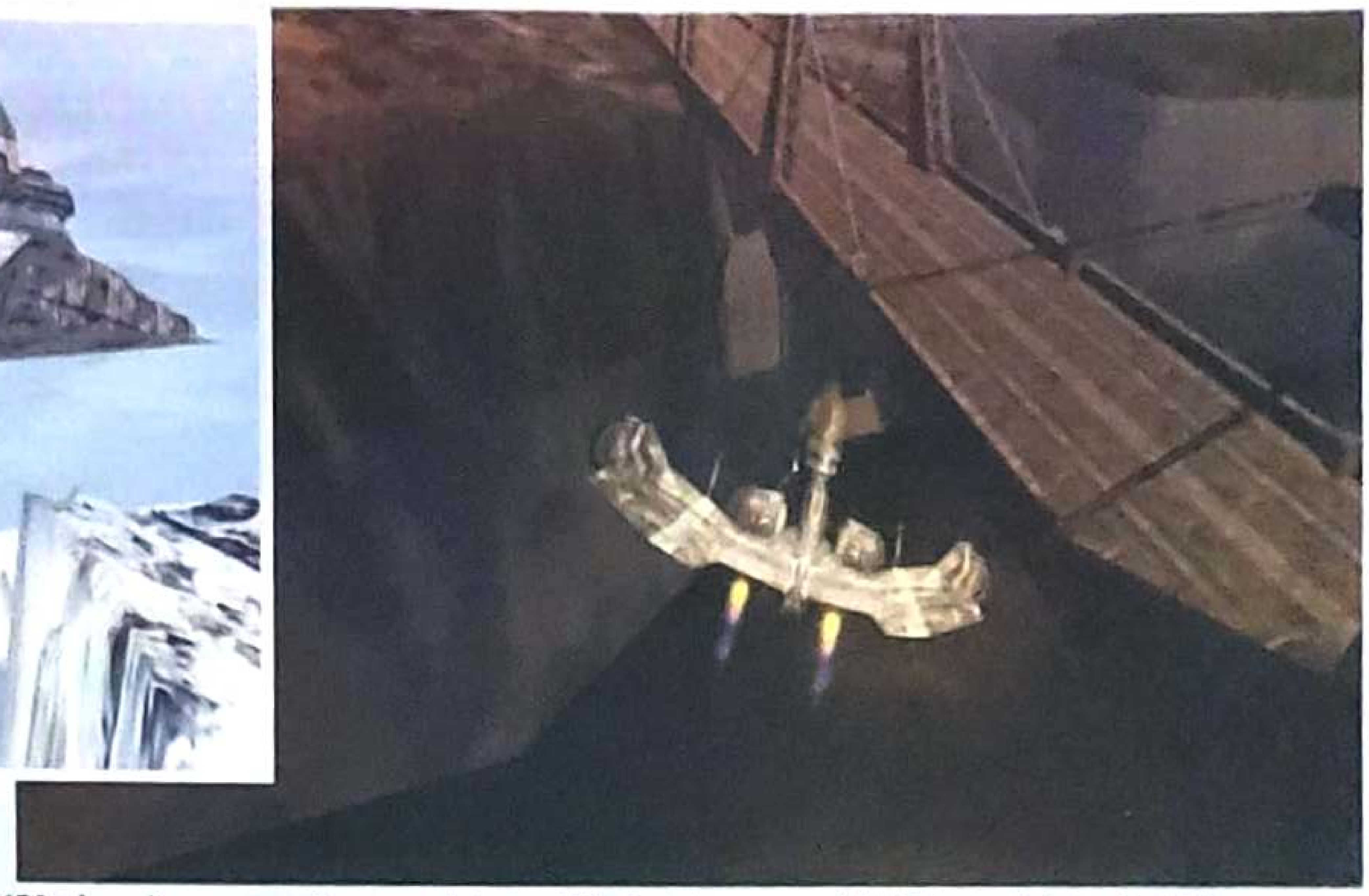
Şimdi anlatacağımız Wind Warriors adlı geliştirme paketinden önce, ilk Echelon'a dönüp anıları tazeleyelim. Hikaye bildiğimiz gibi. Biz Galaksi Federasyonunun çatısı altında mutlu mutlu yaşarken ortaya galaksinin diğer sahipleri Velian'lar çıkar. Bu ırk, insanlarla çatışmak yerine onlarla işbirliğine girerek hem ırkımızın yok olmasını hem de hikayenin iyice bayatlamasını engeller. Ya da bize öyle gelir. Çünkü günün birinde şeytana uyup saldırıya geçerler ve sahneye acemi pilotumuz çıkar. İşte bu kötü niyetli ırkı yok ederek düşük rütbeli bir pilottan bir kahraman yaratmak durumunda olduğumuz bir oyundu Echelon.

Kaos ortamında uçuş güvenliği

Wind Warriors'da da aynı uzay, aynı atmosfer, aynı harala gürele, aynı "kahraman olacağım" iddiası sürüyor, fakat farklı karakterler, farklı gemiler, farklı üsler ve farklı bir hikaye ile. Bu kez Echelon öncesine gidiyoruz, 2352 gibi küsuratlı uzak yıllardayız. Wind Warriors'ın Echelon'dan önce başlayıp, sonra biten hikaye örgüsü önceki oyunu bitirmiş olanlar için hoş bir sürpriz gibi. Örneğin ilk oyunun son görevi olan, düşmanın merkez üssünü bastığımız bölümün Wind Warriors'ın arka planında akıp gitmesi eski oyuncuların hoşuna gidecektir. Konuyu daha fazla açıklamayayım, heyecanı kaçmasın. Sadece kendinizi bir kaosun ortasında bulacağınızı şimdiden bilin yeter. Bu kaos ortamında ne yapılır? Ya ölünür ya kahraman olunur. Wind Warriors'da ikisi de gelecek başınıza. Yani oyun çok kolay değil, sık sık ölmeye hazır olun ama bu aynı zamanda insanı bezdirmek yerine hırsını ve oynama azmini de kamçılayan bir özellik. Bu bağlamda oyunun bir Tetris etkisi yarattığı bile söylenebilir, abartarak da olsa.

Wind Warriors'da oyunun kurgu, grafikler, oynanış gibi beğenilen bütün özellikleri aynen korunarak üstüne yeni haritalar, yeni araçlar, yeni görevler eklenmiş. Oyunumuzda denizlerin, dağların, şehirlerin üstünden uçup yine istilacı güç-





Yeni haritalarımız arasında karlı dağlar da var engin denizler de. Bu, oynanışa renk katıyor.

leri ortadan kaldırma işiyle meşgul oluyoruz. Oyun boyunca karşınıza uzayda geçen tüm oyunların standart uzay gemilerinden Wind Warriors'a has fütüristik hovercraft'lara kadar hem havada, hem karada kullanabileceğiniz çeşitli araçlar çıkacak. Ancak siz iyi bir pilot olup kendi geminizden başkasına göz süzmeyeceksiniz, süzseniz de yüz bulamayacaksınız. Gerçi bu hava, kara ve deniz araçlarından destek birliği isteme, onlarla birlikte göreve çıkma gibi şanslarınız var bu kez ama Hovercraft sürüş tekniğini beğenmediğiniz bir subaya rütbeniz elverdiği halde "kay bakayım kenara, ben kullanırım" diyemiyorsunuz. Belki bir dahaki Echelon'a…

Wind Warriors'daki yeni görevlerin sayısına (50 civarı) ve geçtiği ortamların çeşitliliğine bakarak çok rahat bunun bir genişleme paketi değil yeni bir Echelon olduğunu düşünebilirsiniz, çünkü gerçekten bu iki konuda iyi çalışılmış. Öte yandan oyunla yeni tanışıyorsanız ve Wind Warriors'ı kurmadan önce bir oyunun ilk halini oynayayım derseniz ve üstüne bir de WW kurarsanız Echelon zehirlenmesi geçirebilirsiniz.

Aksiyonlarda mouse tutan, simülasyonlarda joystick'e sarılan elleriniz burada hangisini isterse ona yönelebilir

Echelon'u standart uçuş simülasyonlarından (en ağır örnek Flight Simulator kuşkusuz) ayıran bir özellik de bir arcade mütevazılığında olması. Oyunda kaybetmenizin esas nedeni ise genellikle uzay gemisini kullanmayı becerememek değil çatışmalardan yakayı kurtaramayışınız oluyor. Önceki oyunda da oynanışa bol miktarda yansıyan aksiyon öğesi Wind Warriors'da iyice ön plana çıkmış. Hem aksiyon hem de uçuş simülasyonu olan bir oyun deyince akla kontrollerin zor olup olmadığı geliyor. Hayır, Wind Warriors parmaklarınızın düğümlenmesine neden olacak kadar karmaşık değil. Aksiyonlarda mouse tutan, simülasyonlarda joystick'e sarılan elleriniz burada hangisini isterse ona yönelebilir. Çünkü bu iki öğenin oyun içindeki dengesi oynanışa da yansıtılmaya çalışılmış. İster mouse kullanın ister joystick, aynı verimi alıyorsunuz.



İster dünyada olsun ister uzayda, ev gibisi yoktur. Üssünüze girin, gemiyi park edin, kaskınızı falan çıkartın… Çok da gevşemeyin.

Oyunda kullanabileceğiniz 40 civarında birbirinden farklı uzay gemisi var, bunların sadece dış görünüş olarak değil uçuş özellikleri bakımından da birbirinden ayrılması iyi ama çok derin bir farklılaşma beklemeyin. Temel olarak kimselere yakalanmadan ortalığı kolaçan eden hayalet gemiler ve taşıma için kullanılanlar dışında bütün tipteki gemiler birbirinin kopyası gibi. Teorik olarak hızları, manevra kabiliyetleri ve taşıyabildikleri silahlar farklılaşıyor ama bu biraz göstermelik olmuş sanki.

Görevler bol miktarda oldukları halde, bir yerden sonra kendini tekrar etmeye başlıyor ve evrenin karanlıklarında yol alan bir yolcunun buhranını taşımanız yetmezmiş gibi bir de deja vu yaşamaya başlıyorsunuz. Ben bu üssü daha önce de yok etmemiş miydim, şu yıldızı geçince hemen sağda hep it dalaşına giriyorum, daha kaç defa göreceğim aynı patlamayı, gibi ulvi sorular…

Oyun içindeki 3D grafikler, bilgisayarınızı epey zorlayacak güzellikte. Yani detayları kapatarak oynamak daha makul. Çünkü Wind Warriors en başta da dediğim gibi simülasyon sevmeyenleri bile oynamaya ikna edebilecek türden, esnek bir oyun.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Echelon'a doymamış olanlar için doyurucu bir genişleme paketi. Hikaye örgüsü iyi kurulmuş.

✗ Kötü yanlar çok da değişmemiş, telsizden gelen anonslar hala göstermelik gibi tınlıyor, görevler kendini tekrar ediyor..

Ne zamandır fezaya çıkmamıştım diye hayıflananlar için iyi bir fırsat.

70

Beach King Stunt Racer

TÜR: Arcade **ÜRETİCİ:** Davilex Games **DAĞITIMCI:** KOCH Media www.beachkingstuntracer.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 200 MB hard disk alanı

Eylül yağmurları çiselerken kumsallarda coşuyoruz









Aaa, bu Tommy Vercetti değil mi? Yok canım, Vice City'i bırakıp İbiza'ya niye gelsin? Aslında düşününce... Niye gelmesin ki? İbiza yani, oooh! Oyun karakteri olmak varmış.

Tatil sezonu bitti sayılır. Artık derli toplu valizleri ve eşofmanlarıyla cuma akşamları Fenerbahçe stadının önünde tur otobüsünü bekleyen tatilci çiftleri, market reyonlarında promosyonu yapılan güneş kremlerini, yanık göbeğini gösteren tişörtlerle ortalıkta dolanan kızları, parmak arası terlikleri, beyaz pantolonları, televolelerdeki Bodrum, Çeşme gece hayatını pek az görüyoruz. Bir hafta süren yağmurlu ve serin hava seansı sonrasında kendimizi güz havasına kaptırdık, evden çıkarken üşürüz diye yanımıza ince bir şeyler almaya ve en azından sandalet giymeye cesaret edememeye başladık bile.

Zaten çok sıkıldık o sıcaklardan. Sürekli (terden) ıslak bir halde dolaşıp uzun süre dışarıda kalamamaktan, klimanın sağladığı yapay soğuğa muhtaç olmaktan, aşırı miktarda soda tüketmekten, "yaza damgasını vuran" şarkı ve imaj hesabı aksesuarlardan, tüm bu yaz efektlerinden çok sıkıldık. Müzik kanallarındaki beach party'lerin bile tadı kaçtı. Derken, güzün göbeğinde, tam da yaz ortamının yapay canlılığından kurtulup yağmur-hüzün-yalnızlık moduna girmişken, yaz ortamının en baba mekanını, kumsalları konu alan Beach King Stunt Racer çıktı.

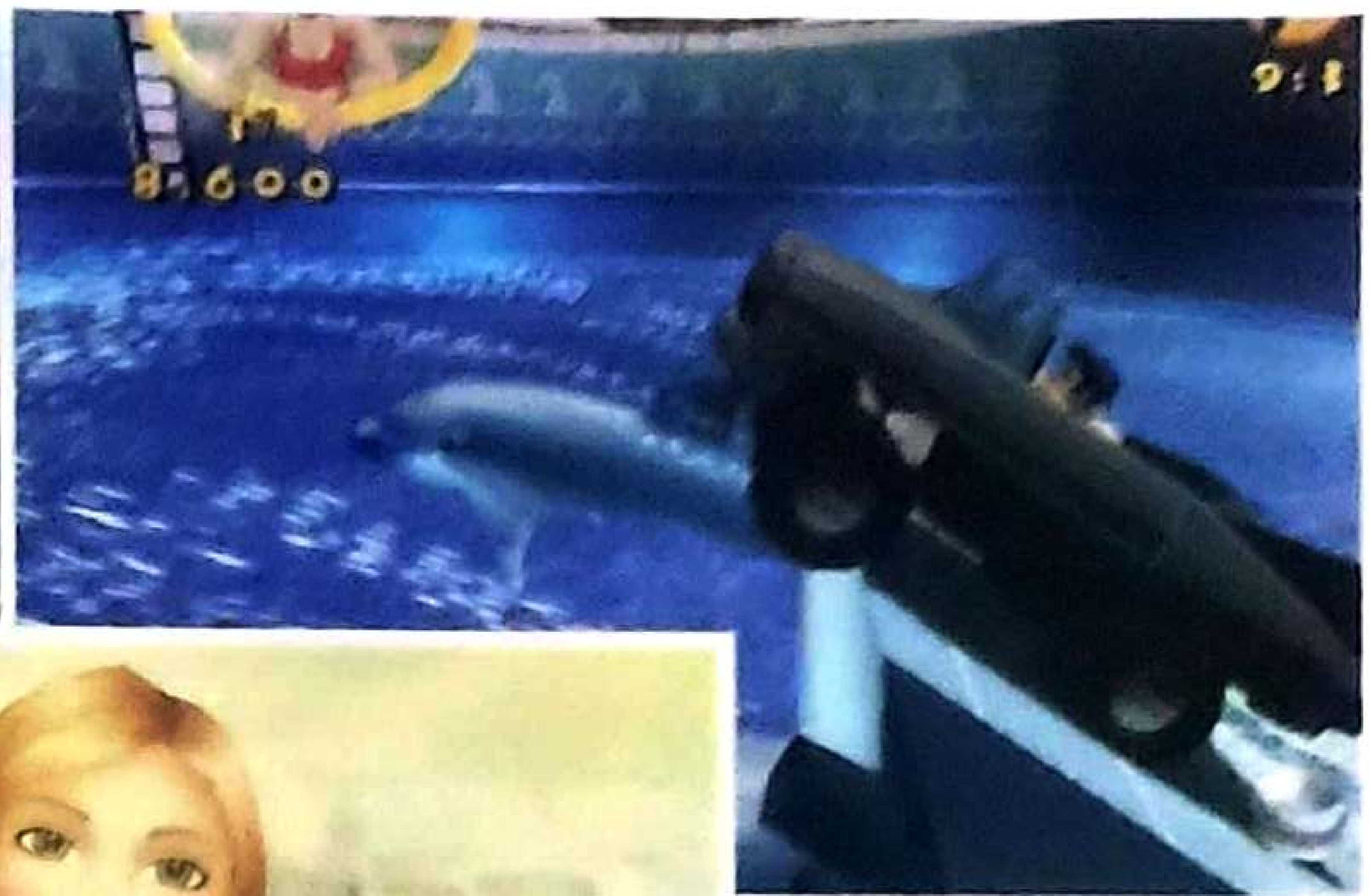
Kumsal buysa kral benim

Bu ilk bakışta şirin duran, hop oturup hop kalktığımız, kum tepelerinin ve bilumum yüksekliğin üzerinde süzülürken ve eksantrik hareketler çekerken puanları kolayca toplayabildiğimiz oyundaki yegane amacı teessüflerimle birlikte açıklıyorum: Bebeği kapmak! Siz fıstık, yavru, taş gibi amiyane tabirlerden istediğinizi seçebilirsiniz ama kendileri "babe" diyorlar, hatta "please the babe" diye ifade ediliyor oyundaki görevimiz. Amacımız, filanca puanı yapmak ve mücevherleri toplamak, böylece o sahilin en göze çarpan adamı haline gelerek hatunun kolumuza girmesini sağlamak. Yani magandalık.

Buradan anladığımız kadarıyla Davilex, Beach King'i sadece erkekler alsın ve oynasın diye geliştirmiş ve piyasaya sürmüş. Bu genelde yarış oyunları çıkaran Hollandalı firmanın içinde bulunduğu iklim itibariyle tüm yaz klişelerine sahip bir oyun geliştirmesini anlıyorum ama kazık kadar insanlar olarak iki hatuna tav olacağımızı sanmalarını anlamıyorum. Üstelik oyunun bir de sponsoru varmış; Avrupalı spor giyim üreticisi Brunotti. Onlar da mı hedeflerini erkek tüketiciler üzerine kurmuş?

PS2 ve PC versiyonları çıkan oyun, tipik bir Arcade. İnişli çıkışlı, kumlu denizli mekanlarda hoplayıp zıplayarak bize puan verecek altın para, gümüş para,









Şu sağdaki kız için şu yukardaki şebeklikleri yapmak da varmış.

kalp (maddeye maneviyat katmaya çalışmışlar galiba), mücevher gibi objeleri toplamaya çalışıyoruz. Bu bağlamda görevler de hiç karışık değil. 120 bin, 250 bin gibi miktarlarda puan ve niyeyse hep 7 mücevher toplamamız gerekiyor. O objeler ve mücevherler de her mekanda aynı yerde bizi bekliyor zaten.

Tropikal bir hava versin diye St. Tropez, Bali, İbiza, Rio de Janeiro gibi mekanları seçmişler. İsmi cismi belli olmayan dört karakterle dört hatunu çeşitli kombinasyonlarda bir araya getirmeye çalışıyoruz. Palmiye desenli gömlekler, pembeli turunculu şortlar giyen erkeklerle yarı çıplak hatunlar bunlar. Ve dediğim gibi kendilerine birer isim koyma gayretine bile girmemişler. İbiza'daki kız, Rio'daki abla filan diye anlatmak gerekiyor o yüzden karakterlerimizi.

Cool maaan!

Her bölgede ise level atladıkça açılan köy, kent, liman, şato, tapınak, mağara, bulvar, piramit gibi toplamda 12'yi bulan mekanlarda oynuyoruz. Tüm bu mekanlar bir şekilde kumsalla bağlantılı ve hepsinde o eksantrik hareketleri yapmamız için gerekli ekipman sağlanmış durumda. Hareketler ise malumunuz, çeşitli yüksekliklerdeki objeleri kapmak için hızla sıçramak, düşerken de mümkün olduğunca fazla spin atmak diye özetlenebilir. Çünkü oyunda her bir spin puan anlamına geliyor, üstelik çıktığımız yüksekliğe bağlı olarak nasıl indiğimiz de bize "good, super, perfect" kategorilerinde üç beş bin puan kazandırabiliyor. Spin dışındaki temel hareketler flip, roll ve ski. Ayrıca tsunami, earthquake, hurricane, volcano combo gibi milletçe aşina olduğumuz doğal afet isimleriyle anılan birkaç hareket grubu da var; yani misal 200 metre yükselip 5 spin attığımızda ve yere yanlamasına ama başarılı bir şekilde indiğimizde bunun oyunda bir anlamı ve ismi var. Killer Whale, Looping, Wheelie, Hammer Head, Solar Kick-flip, Twisted Impossible gibi gayet yaratıcı isimler bunlar.

Tabii puan ve mücevherleri toplamak için sınırlı bir süremiz var, ancak süreyi donduran, ek süre veren, bunun dışında aracımıza ek koruma, amortisman filan sağlayan bonuslar da var. Araçlarımız ise ATB denilen dört çekerli ve o hareketler için gayet korunaksız, rengarenk ve havalı, oyunda geçen adıyla "sahil jipleri". Bu arada parayla pulla "tatmin etmemiz" gereken şahsiyetsiz abla da ekranın sol üstünde açılan pencerede olan biteni izliyor ve kötü bir iniş yaptığımızda "aman tanrım" edasında elleriyle yüzünü kapatıyor, bir süre tekdüze ilerlersek esnemeye ve gerinmeye başlıyor, güzel bir hareket yaptığımızda ise "mmm, uuu" gibi sesler çıkarıyor. Adamlarımız da çok yükseklere çıktıklarında inerken "cooool! waaooow" oluyorlar. Yani oyunda yapay zeka müthiş!

Tüm bunlar sürerken oyuna egzotik ve elektronik karışımı müzikler eşlik ediyor. Özetle "dıp ıs dıp ıs" ve "up çıkı up çıkı" şeklinde bildik ritimler ve "youuu're my beach king" diye bağıran kadın sesleri bunlar. Grafikler ise bir Arcade için fazla bile sayılabilir; böyle canlı, derli toplu... Aracın burnunu oradan oraya savurduğumuzda ve ummadık bir yere geçirdiğimizde bile görüntü dağılmıyor. Ortam ise gerçekten tropikal, allah için. Palmiyeler rüzgarla birlikte salınıyor, şelaleler şırıl şırıl, yol boyunca kum tepeleri, mağaralar, oraya buraya dayalı sörf tahtaları, tam kumsallara has barakalar filan... Bir jet-ski, deniz bisikleti ve şambrel eksik.

Velhasıl tüm eğlenceli yaz "şey"leri bir araya gelmiş olsa da biçimiyle içeriğiyle pek de kayda değer olmayan, vasat bir oyun Beach King. Ama bir şekilde vakit geçiriliyor. Başka yorum yok.

Esra Akın

PRO PUAN

✓ İnsanı kendini bir an çok yetenekli, havalı, gözde bir kazanova gibi hissedebilir. Kadınlar bile. Yaz sembolleri ve grafikler iyi.

✗ Çok sığ bir konu; karakterler, mekanlar ve zorluk açısından oyunu canlandıracak unsurlar yok.

Tereddüt etmeden "iyi değil" diyoruz, ama denemek isterseniz siz bilirsiniz.

43

Philips A 5.600

Cebimiz gibi kulaklarımızı da zorlayacak

Bazen minnet duyuyoruz şu teknoloji şirketlerine. En ufak bir sıkıntımız olmasın, hayallerimiz ilk fırsatta gerçekleşsin, biz yeter ki daha konforlu oyun oynayalım diye nasıl da didiniyorlar... Eh sunduklarına karşılık cüzi bir miktar talep ediyorlar ama o da işin tuzun biberi. İnsan birkaç yüz dolar bayılmadıkça bir ses sistemini sahiplenemiyor, bozuk da olsa psikolojimiz bu.

Bu yüzden size biraz sahiplenebileceğiniz (biraz çünkü sadece 130 dolar) bir ürün sunuyoruz: Philips A 5.600 Seismic Power 600 hoparlör seti. Ciddi şeylerin ismi uzun olur, ama biz kendisinden kısaca A 5.600 diye bahsedeceğiz. Bu 5 hoparlörden ve haliyle bir subwoofer'dan oluşan sistem, 100Watt gücünde.

Çok yönlü bir ürün olan A 5.600, üç girişiyle aynı anda PC, MP3 player ve DVD player'ı kullanmayı mümkün kılıyor. Masaüstü kullanım için fazlasıyla yeterli olan bu sistem, yeri geldiğinde misal Terminatör serisiyle odada okkalı bir "bangır bangır" efekti yaratma kapasitesine sahip. Bir tek kabloları şöyle etraflıca yerleştirmek için biraz kısa ama onu da maruz görürüz artık.



Sony Clié PEG-NX73

İtiraf edin, avucunuz kaşınıyor değil mi?

Piyasaya avuçiçi serisi Clié'den peşpeşe ürünler çıkaran Sony, ilginç tasarımlara soyundu. Mesela bu PEG-NX73 fır fır dönüyor, insan kullanmaktan sıkılmaz herhalde. Ama tek esprisi 180 derece dönen kapağı değil tabii. Sayalım isterseniz; Bluetooth, 0.3 megapiksellik dahili kamera, memory stick slotu, MP3 çalabilme, 320 x 480 çözünürlüğünde geniş bir LCD ekran, el yazısını tanıma...



Sadece bunlar değil tabii. İkinci derecede önem taşıyanları da arz edelim: Powerpoint, Excel, Word dosyalarını görüntüleme, magnezyum kaplama, kablosuz iletişim slot'u, ses kayıt cihazı ve IR uzaktan kontrol yazılımı (v.1.30). Böylece TV, VCR ya da DVD player gibi cihazlarınızı uzaktan kumanda edebilirsiniz.

Dahili kamerası ise dijital fotoğraf ve video çekimlerinde kendisinden beklenmeyen bir performans gösteriyor. 310,000 etkin piksellik kameranın geliştirilmiş resolüsyonu (VGA 640 x 480 piksel), dijital zoom'u (x2) ve thumbnail görüntüleyicisi bulunuyor. Palm OS 5.0 işletim sistemini kullanan PEG-NX73, Intel PXA250 200 MHz işlemci, 16 MB RAM, USB, mikrofon ve hoparlöre sahip. PEG-NX73, 71.9 x 131.5 x 21.8 mm boyutlarında ve 230 gram ağırlığında.

Cebimdeki Oyunlar

Sınırları korumak lazım. Yani ismi itibariyle Border Force bunu düşündürüyor. Tikle'nin geliştirdiği shooter tarzındaki bu mobil oyun, savaş temasından bıkmayanlara uygun. Savaş temalı oyunlarda genelde bir takım silahlar kullanarak düşmanla çatışıyoruz, işte bildik bütün numaraları çekiyoruz ama yine de Border Force'ta neler yapıldığını bir anlatalım.

Border Force

Sınır gücünü ifade eden bu isim uyarınca, düşman gemilerinden ve dolayısıyla onların mermilerinden mümkün mertebe kaçıyoruz. Diğer yandan asli görevimiz düşmandan bir yandan kaçarken diğer yandan sürekli ateş etmek ve düşman güçlerini vurmak. Bunları üzerinde 2, 4, 6, 8 filan yazan minik tuşlara basarak yapıyor olsak da düşman düşmandır. Ayrıca 1 tuşuyla atom bombası (aman kendinizi korumayı unutmayın) yollayabilir ve 3 tuşuyla gözden kaybolabilirsiniz. Böylece düşman gemileri aranırken siz bir köşede kıs kıs gülebilirsiniz.



Oyunda 3 gemi seçebiliyoruz, bunların değişik güçleri, hareketleri ve hızları var. 6 bölümden (her bölümde 3 seviye var) oluşan oyunda kendimize uygun bir gemi seçiyoruz ve dalıyoruz mücadeleye. Allah ne verdiyse kurşunları, topları hatta atom bombalarını düşman güçlerine yolladıktan sonra da rahat yok. Çünkü oyun dendi mi her zaman yapılacak daha iyi bir atış, alınacak daha iyi bir skor vardır. İyi bir oyuncu, geldiği noktayla yetinmeyen, sürekli daha iyisini arayandır. Yani yeterince hızlı ve dikkatli olursanız en iyiler listesine girebilirsiniz demek istiyoruz.

URL: www.tikle.com

Destekleyen Telefonlar:
Nokia 7650, 7250, 3650, 6100, 3510i, 5100, 8910i, 6650, 6610, 3300, 7210, 6800

Slow motion oyunlara son!

56k'yı kaplumbağa hızından kurtarma teknikleri

Kuşkusuz tüm oyuncular için geniş bant internet bir an önce gerçekleşmesi gereken bir hayal. Ancak ona gelene kadar internet altyapısı kısır memleketimizin sınırlı seçeneklerinden nispeten iyi olan kablo.net'i filan kullanamayanlar da var aramızda. Sonuç? Eski dostumuz 56k modemlerle ağır aksak, dingin bir internet ortamı. Hem niye acele edecekmişiz?



Tabii an gelir, insan kendini böyle avutamaz. O noktada oyuncuların imdadına ProGamer derhal yetişir, 56k'dan nasıl maksimum verim alabileceğinizi ve sizi bile şaşırtacak hızlara nasıl çıkabileceğinizi böylece öğrenirsiniz. Hem bu kadar kaderci olmayın, 56k'nızın olması, ondan illa ki 56k olarak faydalanacağınız anlamına hiç gelmez...



Hazırsanız başlayalım. Bu iş için denenmiş ve onaylanmış çözümlerden en iyisi MTU'yu ayarlamak. Çünkü default MTU değeri olan 1500, genelde oyunlar için en ideal seçenek değil. İlk başta artırmanız gerektiğini düşünebilirsiniz, ama çoğunlukla düşürmek daha iyi sonuç veriyor. Bunun donanımınıza da bağlı olduğunu unutmayın ve kendiniz için en iyi sonucu yine kendiniz deneyerek bulun. MTU değeriyle daha rahat oynamak için Internet Turbo gibi programları kullanabilirsiniz.

Ayrıca Win-modem ve soft modem diye anılan modellerden kaçının, bunlar hem daha yavaştır hem de işlemciye yük olurlar. Sonunda, birkaç ping testiyle bağlantı hızınızı ölçün. Yetinmezseniz, www.pcpitstop.com/internet/bandwidth.asp adresinde bağlantı hızınızı test ettirebilirsiniz.

Rahat rahat simülasyon

Thrustmaster Hotas Cougar, 475 euro olsa da çok güzel...

Bir süredir yeni oyunlar hakkında yazarken "eh artık sistemleri yenilemenin de vakti geldi" mesajını ufaktan veriyoruz. Cebinize kastımız yok, sadece sizin oyun oynarken çok mutlu olmanızı istiyoruz. Modern savaş uçağı simülasyonlarına uygun bir ürün hiç fena olmaz. Mesela yakında Lock On geliyor.

Bu yüzden uçuş simulasyonunu en gerçekçi kılacak eşlikçiyi açıklıyoruz: Thrustmaster'dan Hotas Cougar. F-16'da kullanılan gerçek kumandaya göre tasarlanan Hotas Cougar, uçuş simulasyonu teknolojisinin de şimdilik en ileri kısmını temsil eden bir joystick. Hani çok üstün ürünler için "bu alemin Rolls Royce'u" denir ya, Hotas Cugar da öyle işte.

Tamamen metal düğme ve kasa yapısı, 28 programlanabilir butonu ve çoklu programlanabilir switch'leri, ayarlanabilir güç kontrol rezistansı, tam güç ve rölantide tutma fonksiyonu, uzun seyahat modu, 18 libre güce karşı bile sağlam direnç gösterebilme, yeniden programlanabilirliği kolaylaştıran Foxy programı, diğer USB'lerden 8 kat daha hızlı USB veri transferi, program dosyalarının geçişini hızlandıran 16K dahili bellek, versiyon değişiklikleri için yükseltilebilir Eprom ve standart analog dümen pedalları, Hotas Cougar'ın özellikleri arasında. Milimetrik hareketleri bile algılayabilecek kapasitede olan Houtas Cougar'ın ABD hava kuvvetlerinde pilot eğitimlerinde kullanıldığını söylersek derdimizi tam olarak anlatmış oluruz. Gerçi biraz pahalı, 475 euro kadar. Ama hurdası bile bayağı para eder.



Konsoldan PC monitörüne

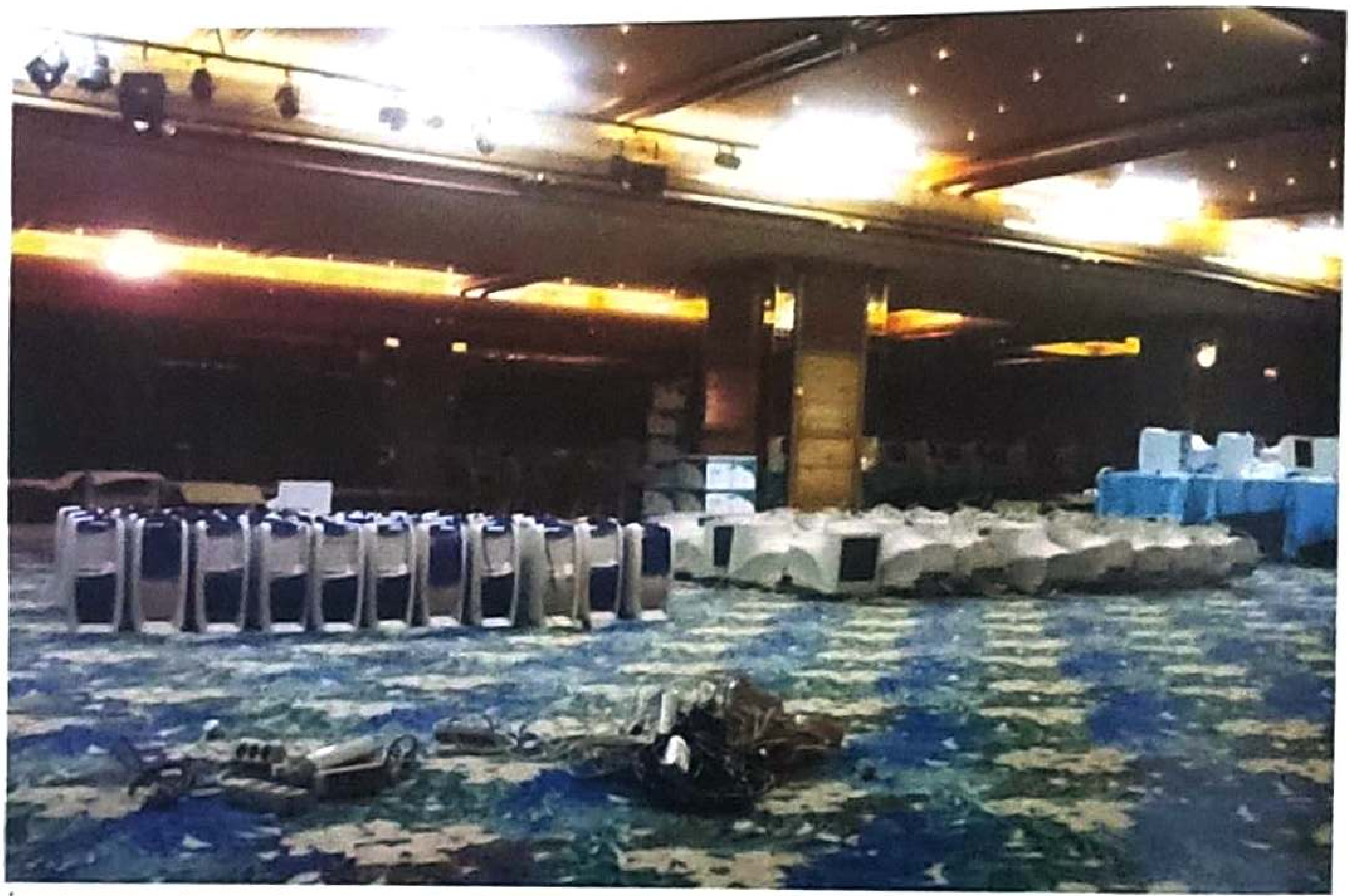
Venom, herhangi bir oyun konsolunu herhangi bir VGA monitöre bağlayan bir adaptör ürettiğini duyurdu. 95 dolara satışa sunulacak olan adaptör, PlayStation, PS2, Xbox ve GameCube ile uyumlu ve oyuncuların konsoldan PC'ye bir düğmeye basarak geçmesini sağlıyor. Adaptör, her tür PAL ya da NTSC sistem video girişini kabul ediyor ve bu sistemi herhangi bir VGA monitörü için RGB çıkışına çeviriyor. ABD'de bu aralar piyasada olacak, Türkiye'ye de yakında gelir.



WCG Türkiye Finalleri

Olay yeri muhabirimiz Özberk gözlemledi, yazdı, yetinmedi kasa taşıdı, bilgisayar kurdu...

Büyük heyecanla beklenen World Cyber Games Türkiye finalleri, geçtiğimiz Pazartesi günü başladı. Counter-Strike İstanbul elemeleri ile açılış yapan WCG'in Türkiye ayağı düzenlendi. Bir karnaval havasında olan ve Dünya Oyun Olimpiyatları olarak da nitelendirebileceğimiz World Cyber Games; 12-18 Ekim tarihleri arasında Kore'de 55 ülkenin katılımıyla gerçekleşecek ve 300 bin dolar gibi büyük bir para ödülünü dağıtılacak. Büyük finallerde 6 PC, 1 Playstation oyunu ve bir tane de Kore hükümeti tarafından desteklenen özel bir oyun olmak üzere 8 oyunun turnuvası düzenlenecek.



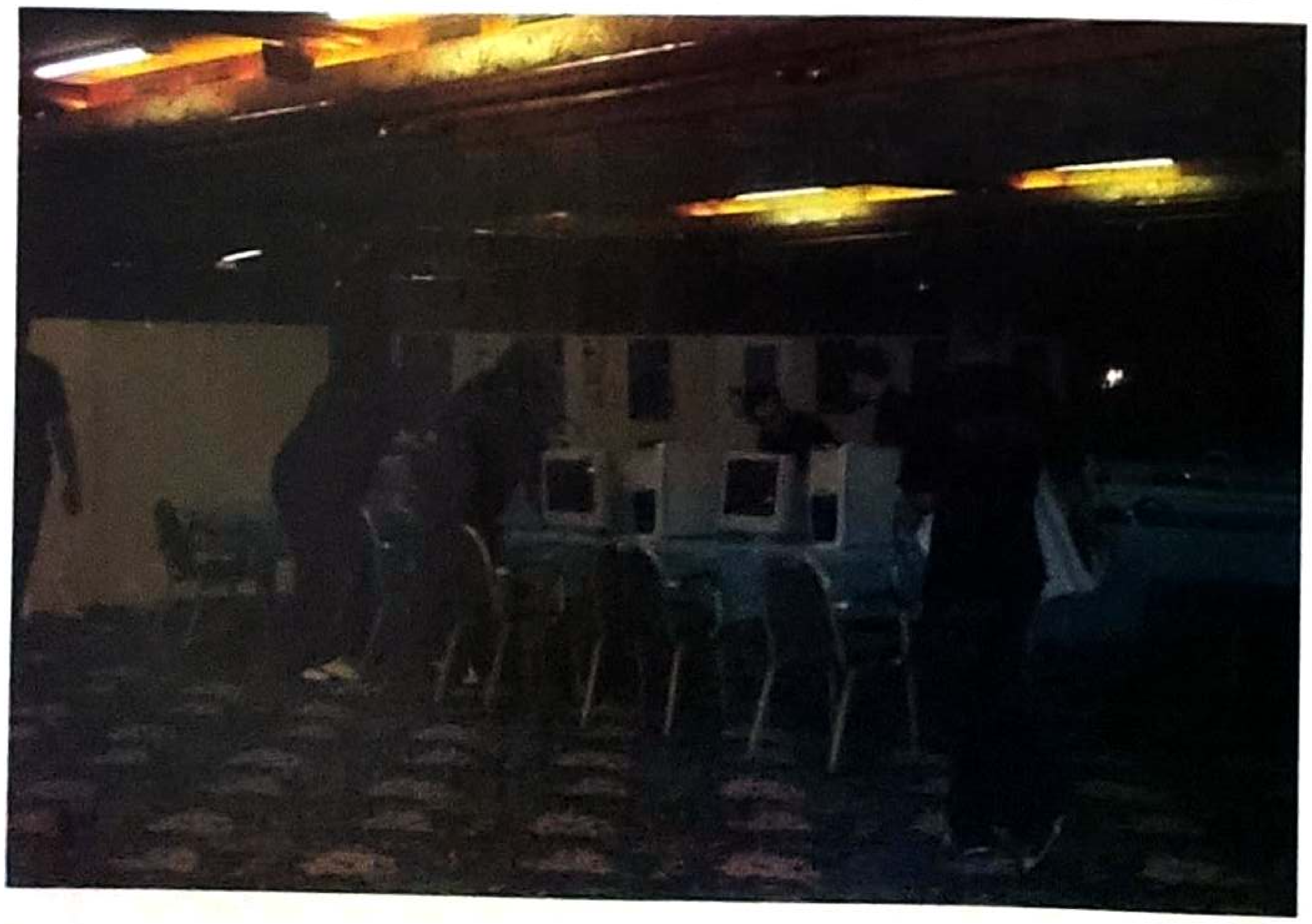
İşte siz turnuva alanını terk ettikten sonra bu kasalar ve monitörler halıya inip çift kale maça başlıyor, çok şey kaçırıyorsunuz.

Siberlig tarafından organize edilen WCG 2003 Türkiye finalleri ise Maslak Princess Otel'de muhteşem bir atmosferde başladı. İki kattan oluşan WCG alanının alt katında finaller yapılırken üst katında da Samsung, Avaturk, Escort gibi çeşitli firmaların katıldığı ufak çaplı bir fuar düzenlendi. Çeşitli aktiviteler ile renklenen fuar alanında, ziyaretçilere özel indirimler ve çeşitli sürprizler de sunuldu.

Turnuva alanında, organizasyon yetkilileri ve maçları olan oyuncular dışında kimsenin maçların yapıldığı alt kata girmesine izin verilmedi. Oynanan oyunlar plazma televizyonlar ve projeksyonlarla, özel olarak hazırlanmış seyirci bölümlerinde gösterildi. Turnuvaya gelemeyecek oyuncular için de Counter-Strike maçları internet üzerinden yayınlandı. Siberlig'in web sitesinden (www.siberlig.com) turnuvanın maç kayıtlarını bulabilirsiniz.

Sessizce ateş ettiler

Maç yapılan alana seyircilerin ve maçı olmayan oyuncuların sokulmamasının en büyük nedeni, oyunculara sessiz ve konsantrasyonlarının bozulmayacağı bir ortam hazırlayabilmek. Maçları olan oyuncular maç alanlarına ancak hakem eşliğinde girebiliyor. Turnuva başlamadan önce turnuvanın düzenleneceği mekanda sıcaklık ve ışık gibi konsantrasyonu etkileyebilecek önemli etmenler bile özenle, en uygun şekilde ayarlanıyor. Her ne kadar bazı insanlar, bir bilgisayar oyun turnuvasının bu derece ciddi bir şekilde düzenlenmesini gereksiz görse bile ülkemizdeki birçok takım ve bireysel oyuncu bu turnuvayı son derece ciddiye alıyor. Öyle ki içlerinden bazıları bunu bir oyun olarak değil profesyonel bir meslek olarak görüyor. Bu durum da doğal olarak organizasyonun eksiksiz ve çok düzenli bir şekilde işlemesini gerektiriyor. Birkaç yıl içinde ise oyun turnuvalarının en az diğer spor (birçok insan oyunları artık siber spor olarak kabul ediyor) dalları kadar popüler olacağı kaçınılmaz bir gerçek.



WCG Türkiye maratonuna gelince; oteldeki iki günlük zorlu (hakemlerin ve organizasyon yetkililerinin 30 saatten fazla, neredeyse aralıksız çalıştığı) bir kurulum sürecinin ardından turnuvaya pazartesi günü start verildi. Türkiye'nin birçok farklı ilinden turnuva için aylarca hazırlanıp İstanbul'a gelen tüm oyuncular; buradaki ödülleri alabilmek ve Kore'ye

gitmeye hak kazanmak için kıyasıya mücadele etti. İlk gün yapılan ve 24 takımın katıldığı İstanbul elemelerinde; alt gruptan birinci olarak çıkan drk|pssg, tagless, trk, trk.pb, vannacutt, team.defiance takımları WCG Türkiye finallerine katılmaya hak kazandı.

Sürpriz gelişmeler oldu

Salı günü başlayan Türkiye finallerinde ise ilk turda 8 gruba ayrılan 32 takım mücadele etti. İlk büyük sürpriz, turnuvanın favorilerinden olan cirque de carnage (cdc) takımının ilk turda elenmesiydi. Diğer sürpriz ise, beklenmedik bir çıkış yapan blests takımının çifte elemeye (Double Elimination) geçildikten sonra kural dışı davrandıkları için turnuvadan ihraç edilmesiydi. Salı günü gecenin geç saatlerine kadar devam eden ilk tur sonunda vndtt, vannacut, dark.p, noir, crew, st, jt, vnc, dd, wog, team.d, trk, trk.pb, rg, dgth, blests (üst turda ihraç edilen takım) takımları bir üst tura çıktı. Turnuvanın en büyük favorileri olan vndtt ve dgth takımları birinci turu kayıp vermeden rahat bir şekilde geçti.

Çarşamba günü maç alanındaki bilgisayarlarda yaşanan bir sorun yüzünden turnuva planlanan zamanda başlayamasa da organizasyon yetkilileri ve hakemlerin büyük özverisi ile kısa zamanda sorun çözüldü ve maçlar kaldığı yerden devam etti. Şu ana kadar çifte elemeye kalanlardan team.d, crew, blests, wog, jt, trk.pb takımları elendi. Böylece finaller başladığından beri 22 takım elenmiş oldu.

Turnuva planına göre perşembe günü UT 2003, Starcraft: Brood War, Warcraft III, Age of Mythology ve Fifa 2003 oyunları oynanmış olmalı. Cuma günü ise tüm oyunların kalan maçları oynanarak Türkiye şampiyonları (aynı zamanda Kore'ye gidecek milli takımımız) belirlenmiştir muhakkak. Bu kısımları size aktaramıyoruz çünkü ProGamer'ın bu sayısı o sıralarda yazıları tamamlanmış, baskısının yapılması için matbaada sırasını bekliyor olacak.

Kore'ye gidecek olan oyuncularımızın başarılı olacaklarına inanıyoruz. Gelecek sene Amerika'da (bir değişiklik olmazsa) gerçekleşecek olan World Cyber Games 2004'e katılmak isteyenlerin de şimdiden çalışmaya başlamaları gerekiyor.

Özberk Ölçer

Oooh Bee Leee! (ya da "Hayatım CS")

Biz turnuva mekanını terk ederken henüz son maçlara gelinmemişti ve monitörün arkasına gömülmüş bir sürü kafa, birbirini yenmek için ter döküyordu. Kafalar evet monitörün arkasına gömülmüştü ama bir tanesi hariç... World Cyber Games Türkiye finallerinin son iki sezondur en değerli (ve en iri) oyuncusu seçilen, Vendetta klanının has üyesi [BL], 17 inçlik monitörün arkasından bile bütün ihtişamıyla salonun her noktasından görülebilir durumdaydı.

Counter-Strike ortamlarının çok sevilen, biraz da çekinilen bu karakterini iki maç arasında yakalayıp sorguya çektik. □edir bu "Oooh BL" efsanesi, öğrenelim dedik.

Ne zamandır CS oynuyorsun?
İki buçuk, üç yıldır. İlk kez 2000 yılında, [JA] klanında oynamaya başlamıştım. Sonra [WOL], sonra da [Vendetta]. (Bu sırada WOL'cülerden "sattı bizi!" sesleri geliyor).

Kaç yaşındasın? Ne yaparsın hayatta?
19 yaşındayım. Şimdi bu yıl üniversite hazırlıkları başlayacak, o yüzden çok da bir şey yapmaya vaktim yok. Zaten aynı zamanda web tasarımcısıyım, vaktimin çoğunu o alıyor.

CS dışında ne oynuyorsun?
Başka oyun oynamıyorum.

Peki sıkılmadın mı hiç?
Sıkılmadım. Galiba başarı elde etmenin güzelliği, takım arkadaşlarına karşı duyduğun sorumluluk, birlikte bir şeyler yapmanın zevki falan yetiyor. Ama zaten bundan sonra çok fazla oynayamayacağım.

İnternette gelip CS hakkında sorular soran oluyordur sana. Neleri merak ediyorlar?
Genelde 'mouse sensitivity' değerimi (2,1), kaç çözünürlükte oynadığımı (800x600), klavye ve mouse'umun ne olduğunu soruyorlar (Logitech).

Geçen yıl burada kazanıp Kore'ye gitmiştiniz. Orada başarılı olamama sebebiniz neydi?
Tamamen tecrübesizlikten oldu. Yurtdışındaki oyuncular bağlantıları hızlı olduğundan istedikleri zaman ülke takımları arasında maç bile düzenliyorlar. Bizim yurtdışından herhangi bir takımla internetten oynama şansımız olmamıştı. Bir de oraya gidince ortam biraz büyüledi bizi, heyecanlandık.

Bu WCG'de senin favori takımın hangisi?
Tabii ki önce biz. Diğerleri de CDC ve DGTH.

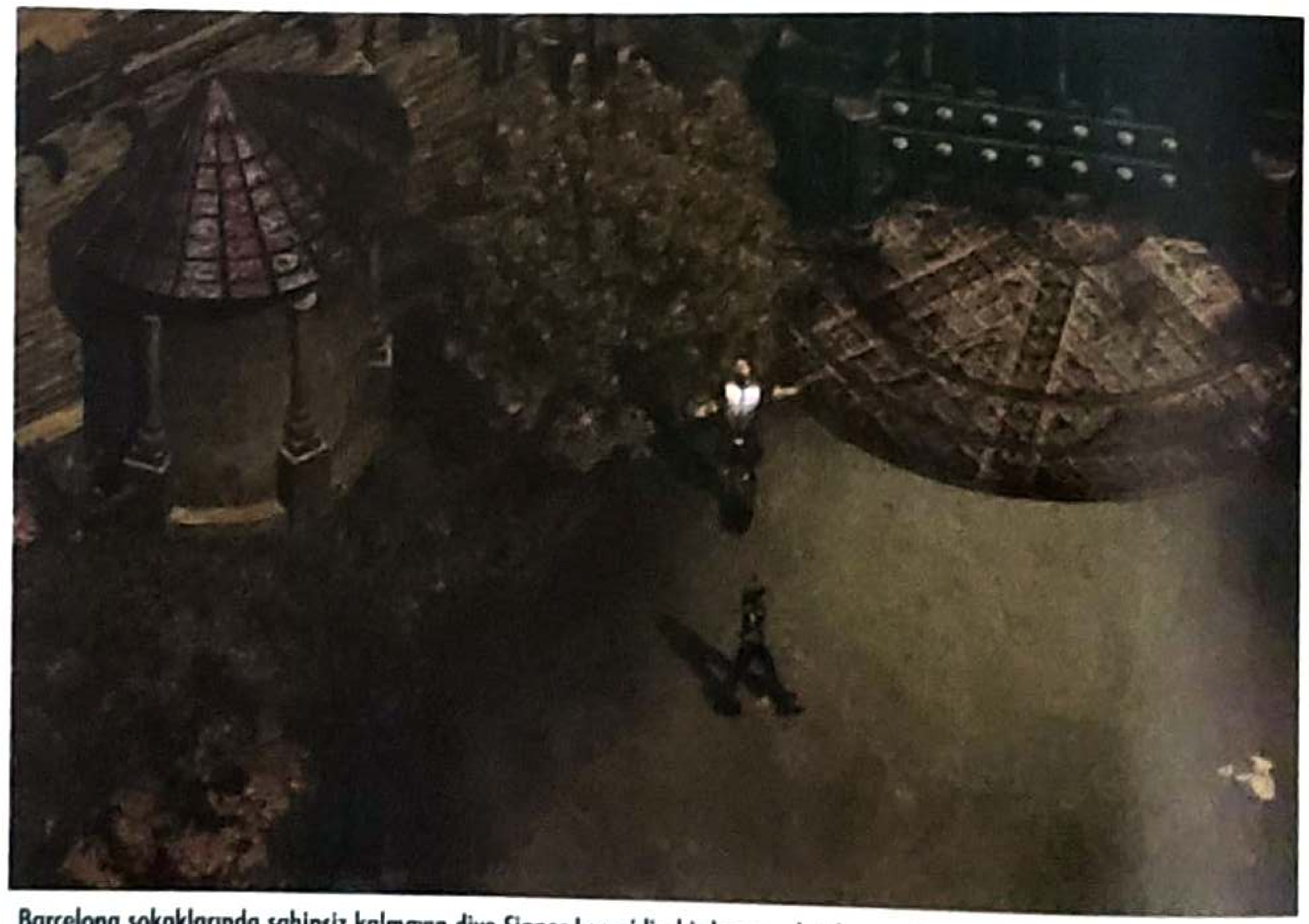


Lionheart: Legacy of the Crusader

Tamam perk'ler çok eğlenceli değildi (bkz. geçen hafta) ama bu sefer tüm ana görevleri tamamladık ve yazdık. Hikaye gibi bile okunuyor...

Oyuna köle zindanlarında başlıyoruz. Zindandan çıkabilmek için kapıdaki nöbetçi ile konuşabilirsiniz ya da kapının kilidini pick lock yeteneği ile açabilirsiniz. Kuzeydoğu yönündeki çıkıştan dışarı kaçacaksınız. Diğer yönlere giderseniz yüksek seviyede suikastçılar ile karşılaşacaksınız ve şimdilik onlara karşı yapabileceğiniz bir şey yok. Dışarı çıkınca Signor Leo sizi karşılayacak ve birlikte Barcelona'ya teleport olacaksınız.

Barcelona'ya geldiğinizde Signor Leo sizden Barcelona'daki topluluklardan birine katılmanızı isteyecek. Barcelona'da 5 adet topluluk var. Bunlar Order of Saladin, Inquisition, Knights Templar, Wielder'lar ve Dark Wielder'lar. Order of Saladin ve Dark Wielder topluluklarına tam olarak katılamıyoruz. Bunun dışında 3 tane topluluktan istediğiniz birisine katılabilirsiniz. Hepsine birden katılamasanız da hepsinden görev alıp yerine getirebiliyorsunuz.



Barcelona sokaklarında sahipsiz kalmayın diye Signor Leo gidip bir loncaya katılmanızı isteyecek. Inquisition da bir seçenek.

The Inquisition

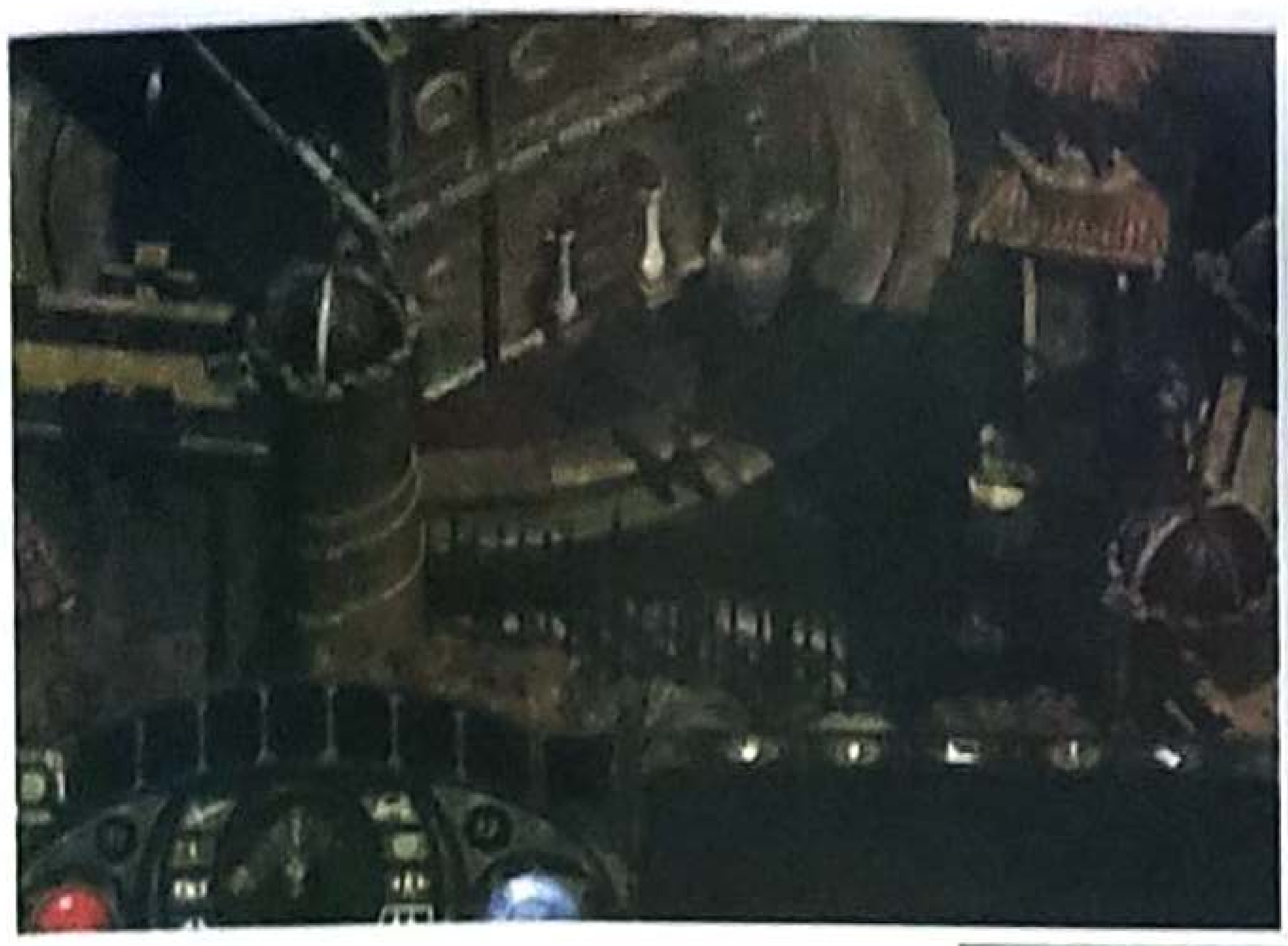
Temple District'in kuzeydoğusundaki Chamber of Inquistion binasında Raphael ile görüştüğünüzde sizden Inquisitor Dominguez'e yardım etmenizi isteyecek. Onu Temple District'in merkezinin güneydoğusunda bulabilirsiniz. Yanında 3 tane asker var. Etraftaki 10 adet Wielder'i toplamanızı isteyecek. Tamamladıktan sonra Raphael'e geri dönün, Inquisition'a katılabilmeniz için 1000 altın gerekiyor. Bu miktarı ödediğinizde Inquisitor olamayacaksınız çünkü Raphael sizden birkaç görev daha yapmanızı isteyecek.



Hadi şehir dışına çıktınız, alt katmanlara kadar niye iniyorsunuz? Önce birkaç level atlayın.

İlk göreviniz, kanalizasyonlardaki yaratıkları temizlemek olacak. Kanalizasyonlardaki bütün yaratıklar gruplar halinde ve genellikle aynı katlarda bulunuyor, örneğin Wererat'ler kanalizasyon girişinde ve dilencilerin salonlarında dolaşıyor. Kanalizasyonları temizlediğinizde Quest Log değişecektir. Raphael'e geri dönün. Sizden engizisyon asası (Rod of Inquisition) yapmanızı isteyecek. Bunu yapabilmeniz için darkwood ve bir azizin saçı gerekli.

Önce Barcelona'nın batısındaki oduncuyu bulmalısınız. Oduncu size bir görev verecek ve Darkwood mağarasını istila etmiş undead'leri öldürmenizi isteyecek. Onları öldürdükten sonra oduncu ile konuştuğunuzda size darkwood'u verecek. Azizin saçını almak için Temple District'teki katedrale gitmelisiniz. Katedrale geldiğinizde kapıdaki nöbetçi sizi içeri almak istemeyecek. Ona görevinizden bahsederseniz içeri girmenize izin verecektir. İçeri girdiğinizde binanın sonuna kadar ilerleyin, Lord Javier'in durduğu yerin altındaki kapıdan girerek saçı alabilirsiniz. Raphael'e geri

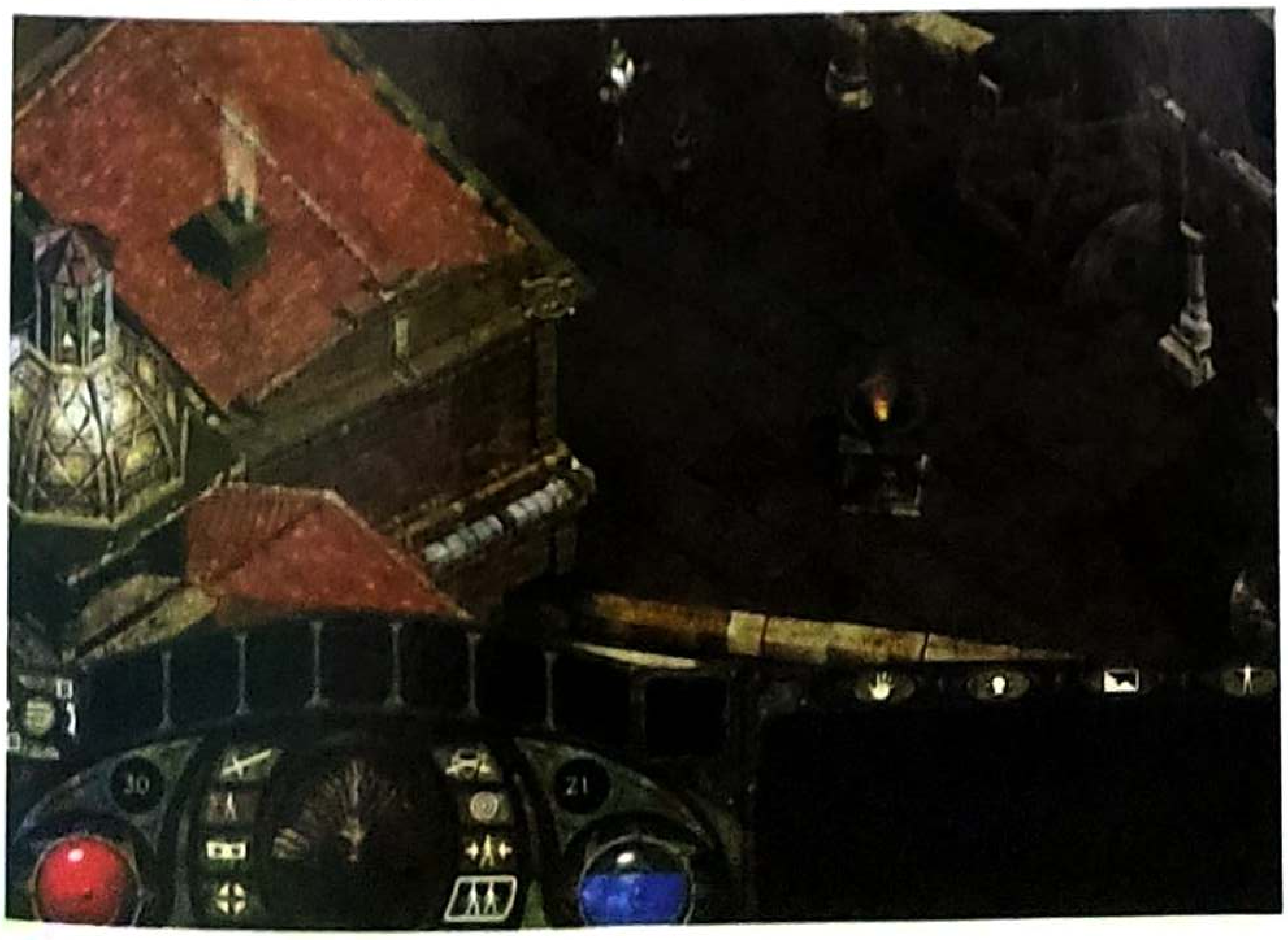




Yeşil ve mavi kristaller sayesinde yollarınız kısalacak ama ilk seferinde dikkatli olun, yolun nereye çıkacağı belli olmaz.

döndüğünüzde Grand Inquisitor tarafından kutsanmanız gerektiğini söyleyecek. Fakat Grand Inquisitor'un odası gizli. Raphael'in arkasındaki kapıdan geçerek soldaki merdivenlerden aşağıya inin, burada ortada duran kişi ile konuşarak ya da arkasındaki duvarın önünde detect secret door/trap yeteneğinizi kullanarak gizli kapıyı bulabilirsiniz. İçeride Grand Inquisitor Torquemada ile görüşün, asanızı yapacak. Raphael'e geri dönün, sizden Inquisitor Darsh'ı goblinlerin elinden kurtarmanızı isteyecek. Goblin kampı Barcelona'nın batısında bulunmakta. Inquisitor Darsh'ı goblin kampının batısında bulacaksınız. Eğer buraya kadar bütün goblinleri öldürdüyseniz işiniz daha kolay olacaktır, eğer öldürmeyip de onlarla dost olduysanız Darsh'ı onlara saldırmamaya ve goblinleri de Darsh'ı kaçırmadığınıza ikna ederseniz dönüşünüz daha kolay olur.

Raphael'e döndüğünüzde sizden son göreviniz olan La Calle Perdida'yı bulmanızı isteyecek. Burayı bulmak için öncelikle DaVinci ile konuşmalısınız. Onunla Barselona hakkında konuştuktan sonra büyücüleri nerede bulabileceğinizi sorarsanız, size Quinn ile konuşmanız gerektiğini söyleyecektir. Quinn'i Gate District'in kuzeyinde bulabilirsiniz. Ona sizi Signor Leo'nun gönderdiğini söyleyin. Sandalyenin üzerindeki kitabı okumanızı isteyecek, okuduğunuzda bir kolye verecek. Bu kolyeyi takıp Gate District'in batısında 2 tane satıcının olduğu yere gidin, duvar yanıp sönecek, üzerine tıkladığınızda ise saydamlaşacak ve içinden geçebileceksiniz. Kapıdan içeri girdiğinize ise kayıp sokağı bulmuş olacaksınız. Raphael'e döndüğünüzde iki seçeneğiniz var, eğer kayıp sokağın yerini söylerseniz bütün Wielder'lar size düşman olacak, eğer yalan söylerseniz herhangi bir değişme olmayacak. Bu görev ile birlikte bir Inquisitor olacaksınız, fakat Raphael son bir görev daha yapmanızı isteyecek. Bu görev bütün toplulukların son görevi oluyor, sizden Monsterrat'taki kalıntıları korumanız istenecek.

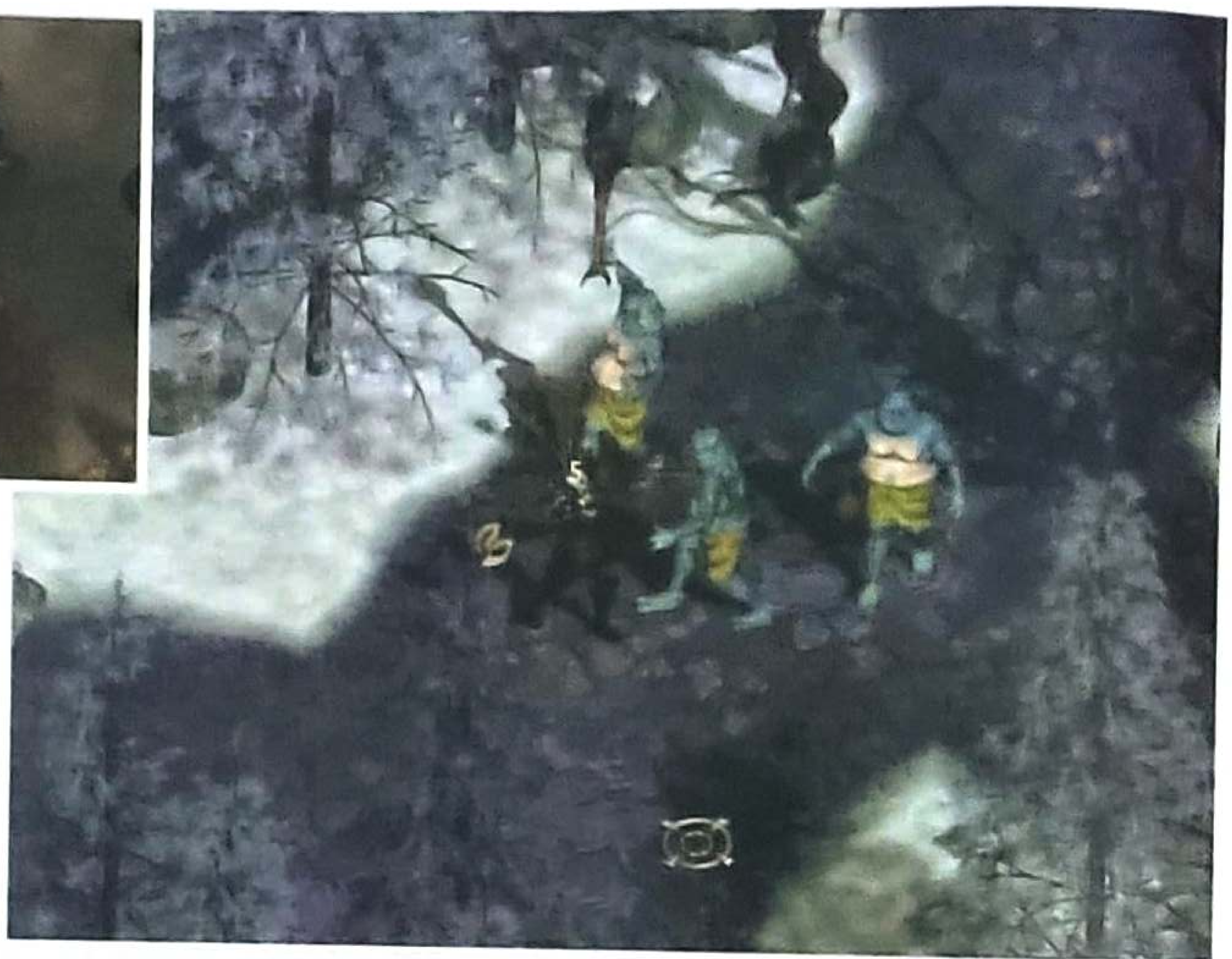


Knights Templar

Öncelikle Temple District'in batısındaki Sir Auric'i bulmalısınız. Sizden Port District'teki hırsız Benito'yu öldürmenizi talep edecek. Kendisi Port District'in güneybatısında. Eğer konuşma yeteneğiniz yüksekse onu kandırıp kaçırabilirsiniz de. Onu öldürdükten sonra Sir Auric ile konuştuğunuzda katedrale gidip Lord Javier ile konuşmanızı isteyecek. Katedralin kapısındaki nöbetçiye göreviniz olduğunu belirtin ve içeri girin. Lord sizden katılım ücreti olarak 1000 altın isteyecek. Verdiğinizde Knights Templar sayılmayacaksınız. Yine bir dizi görev yapmanız gerekecek.

İlk göreviniz Barselona'nın batısında Crossroads bölgesindeki Sir Esteban'ın görevlerini yapmak. Sizden bölgedeki goblinleri, hırsızları ve wasp'ları temizlemenizi isteyecek. Bu istekleri yerine getirdikten sonra Esteban ile konuşup ödülünüzü alın ve Lord Javier'in yanına dönün. Sizi Sir Auric'e gönderecek, o da sizden kanalizasyonlardaki kayıp şövalyeyi bulmanızı isteyecek. Şövalyeyi hırsızların katında bulabilirsiniz. Onu dışarı





Düşmanın tipine bakarak ürkmek ya da rahat olmak Lionheart'ta geçerli bir kural değil. Önyargıları bir yana bırakın.

çıkardığınızda yanınızdan ayrılacak. Siz de Auric ile konuşun. Özel bir kalkan yaptırmanızı isteyecek. Gate District'teki demirci Eduardo ile konuştuğunuzda 2 istekte bulunacak, kılıcını kanalizasyonlardaki Felgnash'tan almanızı isteyecek. Onu dilencilerin katında bulabilirsiniz. Eğer konuşma beceriniz yüksekse onu kılıcı satmaya ikna edebilirsiniz, eğer yüksek değilse onu öldürmek zorundasınız. Fakat dikkatli olmalısınız, bu sizi hem dilencilere karşı düşman yapacak, hem de onlardan alığınız görevler başarısız sayılacak.

Kılıçla birlikte Eduardo'ya geri dönün, sizden manyetik gümüş bulmanızı isteyecek. Bunu Crossroads bölgesinin kuzeyinde Scar Ravine'de bulabilirsiniz. Fakat burası Goblinler tarafından korunuyor, onları geçtikten sonra batıdaki mağaraya girin, burada manyetik gümüşü bulacaksınız ve bunu Eduardo'ya götürdüğünüzde kalkanınızı yapacak. Lord Javier'e dönün, sizden köle tüccarı Menace'i öldürmenizi isteyecek. Onu oyuna ilk başladığımız yer olan köle zindanlarında bulabilirsiniz. Burası Barcelona'nın batısında kalıyor. Onu öldürdükten sonra Knights Templar olacaksınız, fakat bütün topluluklara verilen görev olan Monserrat'taki kalıntıları korumanız istenecek.

Wielder'lar

Bu kişilere suçlu damgası vurulmuş ve kendilerini kolay kolay belli etmiyorlar. Öncelikle kayıp sokağı bulmalısınız. Bunu yukarda açıklamıştım. Kayıp sokakta (La Calle Perdida) Cedric Alsen ile görüşün, ilk olarak sizden Ruhların Asası'nı yapmanızı isteyecek. Bunun için darkwood bulmanız gerekiyor. Inquisition bölümünde bundan bahsetmiştim. Darkwood'u Cedric'e götürdüğünüzde size asanızı yapıyor.

Bu konuda bir uyarı yapmak istiyorum, eğer Wielder'lara katılacaksanız bu görevleri yaptıktan sonra Inquisition ve Knights Templar görevlerini yapamayacaksınız. Daha sonra Cedric sizden asanızı bir ruha adamanızı isteyecek. Bunun için Inquisition Chambers'ta Galileo ile görüşmelisiniz. Size bir büyü yapacak ve gözlem evine gitmenizi söyleyecek. Gözlem evine girebilmek için nöbetçiye yalan söyleyin ve içeri girin. Asayı ortadaki dünya üzerine kullanın ve Cedric'e geri dönün, sizden Relican adındaki birini öldürmenizi isteyecek. Onu Slave Pit Exterior denilen yerde bulabilirsiniz (Barcelona'nın batısında). Onu öldürdükten sonra sizden son bir görev olan Monsterrat'taki kalıntıları korumanız istenecek.

Montserrat

Barcelona'dan ayrılmadan önce buradaki diğer quest'leri yapmanızı tavsiye ederim. Çünkü karşımıza çıkan yaratıklar güçleniyor. Buraya gidebilmenin tek yolu Crossroads bölgesindeki mavi kristali kullanarak teleport olmak. Montserrat'ta kendinizi bir ormanda bulacaksınız. Burası Montserrat Tapınağı'nın bahçesi. Tapınağı bulunduğunuz alanın kuzeyinde görebilirsiniz. Tapınaktan içeri girdiğinizde kapılar arkanızdan kapanacak. Güneye doğru ilerleyin. Burada detect secret doors/traps özel-

Ben sizin yerinizde olsam...

- Bir sandığı açmadan önce içindeki şeyler belli değildir. Yani siz bir sandığı açmak için komut verdiğinizde içindeki eşyalar oyun tarafından rasgele yaratılır. Eğer bir sandığı açmadan ya da bir satıcı ile görüşmeden önce oyunu kaydederseniz karşınıza çıkan eşyalardan beğenmediğiniz ya da işinize yaramayacak bir şey olursa, oyunu tekrar yükleyip bir kez daha deneyebilirsiniz.
- Detect secret doors/traps özelliği oldukça önemli olabiliyor. Fazla puan harcamasanız bile dolaşırken mutlaka aktif tutun. Böylece etrafınızdaki gizli hazineleri, kapıları ve tuzakları bulabilirsiniz. Ayrıca her buluşunuzda experience kazanırsınız ve gizli hazinelerden de altın gibi değerli şeyler alırsınız.
- Eğer karşınızdaki düşman sizden güçlü ise yenmekte zorluk çekiyorsanız boşuna öldürmek için uğraşmayın. Çünkü düşmanın üzerinden çıkan altın veya eşya sizin seviyenize göre belirlenir. Seviyeniz düşük ise olacağınız altın ya da eşya daha düşük olacaktır.
- Space bar tuşuna basarak oyunu istediğiniz yerde durdurabilirsiniz. Böylece etrafınız düşmanlarla çevriliyken gerekli düzenlemeleri yapabilirsiniz.



Undead'lerle konuşurken laflarınıza dikkat edin demek isterdik ama karakterde IQ düşükse...

liğinizi kullanmanızı tavsiye ederim, çünkü burada oldukça fazla gizli geçit var. Merdivenlerden aşağıya indiğinizde ikinci kata ulaşmış olacaksınız. Etrafınızdaki düşmanlardan kurtulduktan sonra güneydoğu yönünde Brother Montgomerie ile konuşun. Size kalıntının (relic) kaçırıldığını söyleyecek ve dünya haritanızda Pyrenees'i işaretleyerek Brother Michel'i bulmanızı isteyecek.

Onu bulabilmek için önce Duero düzlüklerine gitmeniz gerekiyor. Fakat buraya gitmek için de Blue Crystal'ları kullanmanız gerekli. Bunlar, haritada Barcelona'nın doğusunda pentagram işareti ile gösteriliyor. Duero düzlüklerine geldiğimizde Inquisitor Diego yanınıza gelecek ve sizden Dark Inquisitor'lara karşı hareket etmenizi isteyecek. Kabul ederseniz grubunuza katılacaktır. Diego'ya yardım etmek için öncelikle Dark Inquisitor'ları bulmanız ve onları öldürmeniz gerekli. Onları kuzeybatıda bir pentagramın etrafında dururken bulacaksınız. Pyrenees Dağları'na geldiğinizde, her şeyden önce seviyenizin düşük olmamasına dikkat edin. Burada dikkatli hareket edip üzerinize fazla düşman çekmemelisiniz. Böylece burayı rahatça geçebilirsiniz.

Buranın doğusunda bir mağara girişi bulacaksınız. İçeride oldukça fazla sayıda ogre bulacaksınız, kuzeydoğuya doğru ilerleyince bir ogre sizinle konuşacak ve Aka Manah'ın zihnini yönetmeye çalışmasından bahsedip kaçacak. Peşinden gidin ve ikinci mağaraya ulaşın. Burada da bir grup trol olacak, onları öldürdükten sonra doğudaki çıkıştan Aka Manah'ın barınağına ulaşacaksınız. Aka Manah ile savaşırken dikkat etmeniz gereken şey kendisini kopyalayabiliyor olması. Kopyalar gerçeklerine göre daha çok zarar alıyor. Gerçeği anlayabilmenizin tek yolu bu. Aka Manah'ı yendikten sonra geldiğiniz yerden geriye dönün ve kuzeybatıdaki çıkıştan dışarıya çıkın. Burada karşınıza birkaç tane daha ogre çıkacak, dikkatli olun. Daha sonra blue crystal'ı kullanarak Montaillou'ya teleport olun.

Montaillou

Burada ana göreviniz Brother Michel'i bulmak. Onu limanın yakınında bir evde bulacaksınız. Fakat kapısı Lucius tarafından korunmakta. İçeri girebilmek için onunla konuşabilirsiniz, fakat izin vermezse onu öldürmek zorundasınız, ki bu hiç kolay olmayacak. Brother Michel ile konuştuğunuzda size bir başka kutsal eşya olan Kutsanmış Mızrak'tan (Sacred Lance) bahsedecek ve onu Crypt'ta bulabileceğinizi söyleyip dünya haritasında burayı işaretleyecek. Ayrıca burada Signor Leo ile Nostadamus hakkında konuşun, size haritanın sağ alt köşesindeki bir eve gitmenizi söyleyecek. Buraya geldiğinizde yardımcı ruhunuzla kadın arasında bir konuşma geçecek. Daha sonra kadınla konuşarak Nostradamus'un yerini öğrenebilirsiniz.

Crypt

Buraya ulaşmak için teleport kristallerini kullanabilirsiniz. Teleport olduğunuz yerdeki düşmanları öldürün ve Crypt'ten içeri girin. Girişte 3 mezardan birisini seçin, çıkan düşmanı öldürdükten sonra mızrağın ilk koruyucusu ile savaşacaksınız. Onu öldürdüğünüz zaman detect secret door/trap özelliğini kullanın. Böylece Retreat of the Souls bölümünün kapısı görünecek. Bu geçitten geçin fakat detect secret door/trap özelliği sürekli açık bulunsun, çünkü burası tuzaklarla ve





Bu screenshot'ımız vesilesiyle perception'ın önemine dikkat çekmek istiyoruz. Şu alevleri fark edemiyorsanız kötü mesela...



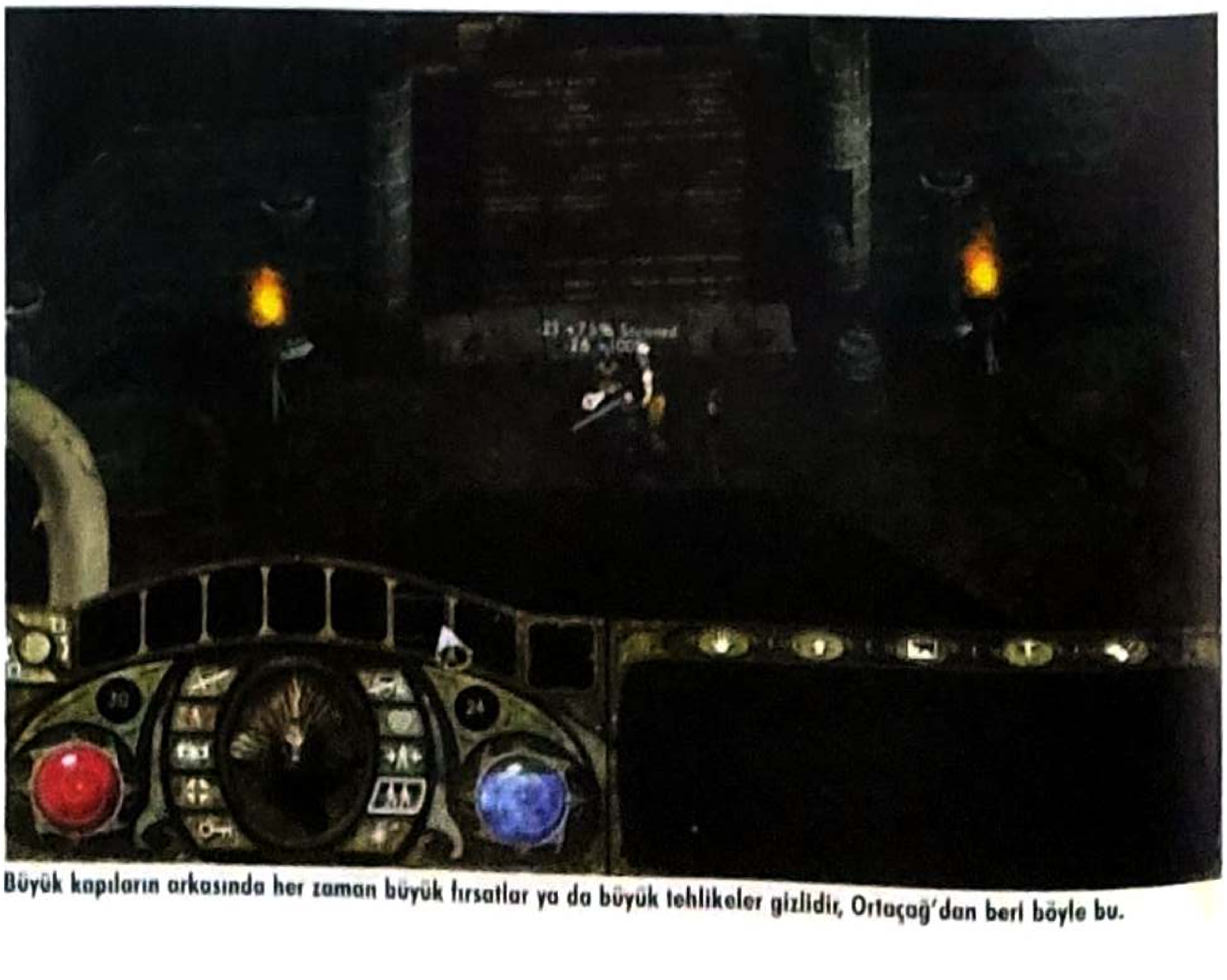


gizli kapılarla dolu. Retreat of the Souls'a girdiğinizde önünüze 4 adet koridor gelecek. En sağdaki kapalı. Onu açmak için diğer koridorlardaki mekanizmaları çalıştırmanız gerekli. Bu mekanizmaları çalıştırdığınız zaman ikinci mızrak koruyucusu belirecek ve dördüncü koridor açılacak. Mızrak koruyucusunu yendikten sonra dördüncü koridora girin ve içinde 2 tane mekanizma bulunan odaya kadar ilerleyin. Soldaki mekanizmayı çalıştırın, açılacak kapıdan gelen ghoul'ları öldürün ve koridoru takip edin.

Kısa bir süre sonra aşağı inen merdivenler göreceksiniz ve indiğinizde Doomed Plateau'ya geleceksiniz. Burada bir Undead Templar ile konuşacaksınız. Eğer mızrağı korumak için geldiğinizi söylerseniz sizi bırakacaktır. Kuyuya benzeyen alana gelene kadar sola ilerleyin. Burada devam edebileceğiniz 2 adet koridor var ve bu koridorların ikisi de aynı yere açılıyor. Koridor çıkışında Jehanne d'Arc ile bir grup Undead Templar'ı ghoul'larla savaşırken bulacaksınız. Jehanne d'Arc'a onunla savaşmak için gelmediğinizi söyleyin. Sağa doğru devam ettiğinizde aşağı inen bir merdiven göreceksiniz. Bu merdiven ilk geldiğiniz yere çıkıyor. Bu yüzden onunla herhangi bir işiniz yok. Burada barikatları kaldırmak için mekanizmalar bulacaksınız. İkinci mekanizmayı kullandığınızda kuyuya benzeyen alanda bir barikat kalkacak. Bu yolun sonuna kadar gittiğinizde bir mezar göreceksiniz ve 3 tane ruh belirecek. Onlarla Jehanne d'Arc hakkında konuşun.

Jehanne d'Arc'ın yanına döndüğünüzde barikatı kaldırmasını sağlayın. Eğer yeteri kadar konuşma beceriniz varsa sizinle gelmesi için ikna edebilirsiniz. Barikatı geçerek kapıdan içeri girin. Biraz yukarı gittikten sonra kısa bir merdiven göreceksiniz. Buradan koridorları birbirine bağlayan bir merkeze ulaşacaksınız. Aşağı inin ve sola dönün. Bu yol sizi Burial Chambers'e çıkışı olan odaya götürecek. Burada sürekli kuzeybatıya doğru ilerleyin. En sonunda Crypt of the Lance'a giden merdivenlerle karşılaşacaksınız. Bu kata indikten sonra sağa doğru, mekanizmayı görene kadar ilerleyin. Bu mekanizma buranın solundaki tahta barikatı kaldıracak. Buraya gidin ve buradaki mekanizmayı da kullanın, mekanizmanın yanındaki lambayı kullanın, sizden bir dilek dilemenizi isteyecek. Dileğinizi diledikten sonra ilk mekanizmanın yanına gidin, buradaki kapıdan geçerek 3 tane mezarın bulunduğu odaya ulaşın. Sağdaki mezarı açtığınızda bir Revenant ortaya çıkacak ve güneybatıdaki barikat açılacak. Revenant'ı yendikten sonra açılan barikattan ilerleyin ve teleport kristalinin olduğu yere ulaşın. Böylece buranın son dövüşüne ulaşacaksınız. Burada bir suikastçı ile karşılaşacaksınız, onu öldürün. Sola doğru, bir mekanizma görene kadar ilerleyin ve onu kullanın. Mezara giden barikat açılacak, mezardan Bleeding Lance'ı alın ve Montaillou'ya teleport olun. Montaillou'da tapınağa geleceksiniz, buradan çıkarak Teleport Kristalleri'ne gidin ve Nostradamus'un yanına doğru yola çıkın.

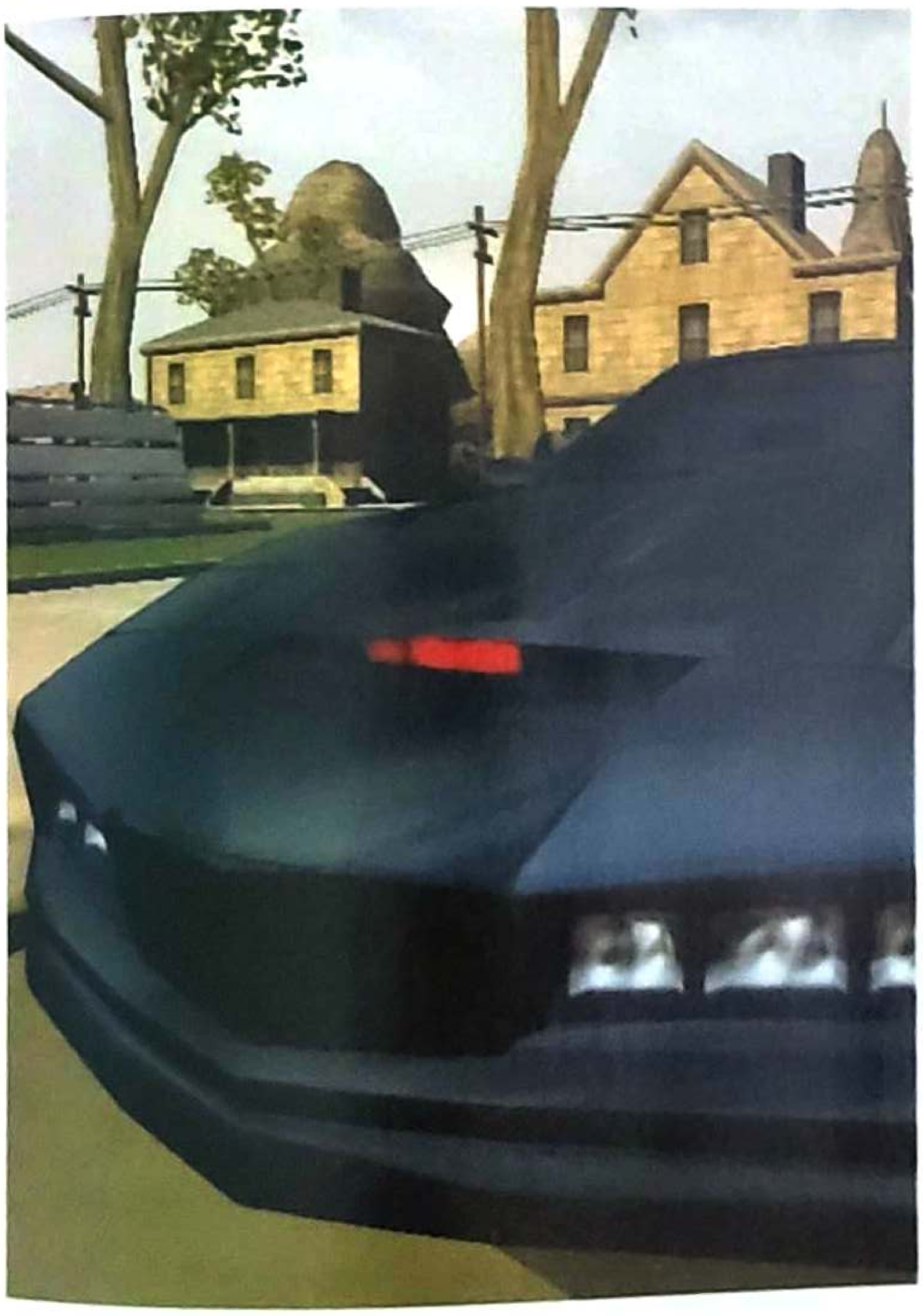
M. İberia Aydın



Büyük kapıların arkasında her zaman büyük fırsatlar ya da büyük tehlikeler gizlidir, Ortaçağ'dan beri böyle bu.

Hile Kodları

Hile yüzünden arkadaş çevreniz tarafından itiliyor, toplu taşıma araçlarına alınmıyorsunuz, sıra size geldiğinde banka kapanıyor. Bize gelin!



Knight Rider - The Game

Campaign modundayken aşağıdaki kodları yazın.

roam01	tüm level'lara girebilme
roam0	level'lara girişi kapama
power01	tüm level'larda SPM'i aktif yapma
power00	SPM'i kapama

Age of Empires 2: The Conquerers

Oyun sırasında chat penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin.

lumberjack	1000 ağaç
robin hood	1000 altın
furious the monkey boy	kızgın bir goril yaratma
marco	haritayı açma
polo	savaş sisini kaldırma

Railroad Tycoon 2

Oyun sırasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodları girin:

bigfootgold	altın zafer
bigfootsilver	gümüş zafer
bigfootbronze	bronz zafer
bobo	görevi başarısızlıkla bitirme
king of the hill	karaktere 100 bin dolar verme
powerball	şirkete 100 milyon dolar verme
let me in	yasak bölgeleri açma
speed racer	tüm trenleri iki kat hızlandırma
AMD103	tüm trenleri AMD-103 modeline dönüştürme
show me the trains	tüm lokomotifleri verme
viagra	şehri büyütme

Air Raid

Oyun sırasında **F9**'a basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girdikten sonar **[Enter]**a basın.

next level	level atlama
god	ölümsüzlük
destroy all	tüm düşmanları öldürme
reload level	level'ı restart etme
load level #	level seçme (# yerine 1-99)

Swarm

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girin.

Debug Mace	Mace alma
Debug FPS	FPS olarak görme
Debug All Weapons	tüm silahlar
Debug Full Shields	tam siperler

Glory Zone

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girin.

missilesplease	füze alma
speedplease	hızı artırma
shieldplease	kalkan alma
lifeplease	can alma
fillitupplease	tüm hileleri kullanılır hale getirme



Amatör ruh yaşıyor

Eh sonunda kısa da olsa birkaç oyun incelemesi geldi. Bravo arkadaşlar, sizinle övünüyoruz, devamını bekliyoruz

Red Faction 2

Konusu birçok oyun gibi uçuk olsa da iyi bir raya konmuş. Grafikleri ilkinden daha iyi ve animasyonları oyunu daha bir sürükleyici yapıyor. Oyun bittiğinde etkilendiğimizden kısa sürdüğünü sanıyoruz. Hoş oyun gerçekten de kısa. Neyse ben yine de beğendim ve puanımı verdim: 90! Videolarınız çok hoşuma gidiyor, ancak CD'de biraz daha yer ayırırsanız sevinirim. Bu arada son sayınızdaki yazılarda poster isteniyor, bence poster duvardaki boyaları sökmekten başka bir işe yaramıyor. Allahın bahşettiği nefesi boşa harcamayalım.

Ruh

Öncelikle gönül zenginliğin için tebrik etmek istiyoruz seni, bugün her oyuna kısmet olmuyor 90 puan ne de olsa (hem de "verdim gitti" tavrıyla vermişsin). Bunun dışında Red Faction nedir, ne anlatır çok umursamadan başlayıp bitirmişiz galiba? Adeta "sürüklemiş" seni, ki bunu da belirtmişsin zaten.

Hugo Tropic

Hugo serisinin bence en iyi versiyonu Tropic'tir. Bu oyunda televizyonda seyrettiğimiz Hugo oyunlarından birkaçı mevcut. Mesela "hugokopter", "dev sarmaşık" ya da "maymun peşinde". TV'de seyrettiğinizde gıpta ile bakanlar için harika bir fırsat. İster Hugokopter'de adrenalin dolu dakikalar yaşayın, isterseniz sarmaşıktan sarmaşığa atlayın. Tek dişi kalmış kahramanla tam altı farklı bölüm heyecanı yaşayın. Cadı Sila'ya karşı başarılar. Puan: 75

Barış Karaaslan

Oyun tercihin için tebrik ederek başlıyoruz söze. Hugo nerden geldi aklına bilemeyiz ama bu şirin kahramana "canavar" demene bozulduk doğrusu. Hemen o kötü kelimeyi sildik zaten. Belki oyunu evde oynamak yerine multiplayer olarak Tolga Abi'yle televizyon aracılığıyla oynamak daha bile zevklidir. Bir ara onu da inceleyip gönderirsen mutlu olacağız.

Carom3d

Tanıtmak istediğim oyunun adı "carom3d". Bu bir bilardo oyunu. Aslında grafikleri ve internet üzerinden oynanabilirliği ile sanki gerçek bir bilardo masasının karşısındaymışsınız hissi uyandırıyor. Dünyanın dört bir tarafından her milletten insanla hem konuşup hem de bilardo oynayabilmenin zevkini yaşıyorsunuz. Adından da anlaşılabileceği gibi, oyun 3 boyutlu. Ayrıca internet üzerinden bulduğunuz rakiplerle yarışıyor, puanınızı yükseltiyor, nick'inizin önündeki icon'a madalyaları sırayla takıyor ve rütbe atlıyorsunuz!

Oyunu www.carom3d.com adresinden indirebilirsiniz. Yaklaşık 11.9 MB büyüklüğe sahip ve oynanabilirlik açısından yüksek donanımlar gerektirmeyişi, avantaj olarak göze çarpıyor. Fiziksel ve psikolojik bağımlılık yapması ise dezavantajları:)

Özellikle ıstakayı eline alıp da "Şöyle vursam sayıyı alırım ama nasıl tutacağım bu koca sopayı" diyenler için; bu oyunda beyninizde canlandırdığınız tüm sayıları yalnızca ctrl'ye basılı tutup mouse'u ileri sürüklemek suretiyle alabilirsiniz! Unutmadan oyunu yüklerseniz orada olacağım. Nickim "kofana", sizinle oynamak benim için bir onurdur!

mustafa parmaksız

Sevgili Mustafa, hakikaten de 11 MB yer kaplayan bir bilardo oyununun (üstelik 3D) yüksek donanım gerektirmemesi çok mucizevi, çok sevindirici bir durum. Bu ayrıntı dışında inceleme yazında gerçekten de oyunla ilgili tüm özellikleri anlatman hatta yazının içine bir de Tam Çözüm sığdırmayı başarmış olman bizce takdire şayan bir durum. Bir ara girip "kofana" ile kapışmaya bile özendiriyor.

ziggy stardust

mektup@progamermag.com

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

18 Eylül 2003 / Sayı: 7

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MEDİ GRUP "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 5

Nuallus'un sakin yollarından Laman Tapınağı'na doğru giden Necro, akademinin önünden geçerken Noah'nın çocukluğunu hatırladı. Eğitimi boyunca Noah'nın yeteneğine inanmıştı. Tek Dünya Noraville'in Nuallus Uydusundaki meleklerin yeteneğinden ötesine sahipti, Noah. Nillus sürgününe neden olan sezilerini diğer meleklerin ve insanların kaderinde sınırsızca kullanabiliyordu. Noraville sistemi için yeni bir başlangıç açılıyordu.


OTO HABER Türkiye'nin en uzman otomobil dergisi
BF Goodrich Tuning
Uçlardaki Astra
Drag heyecanı
RESİMLİ OTO BORSA
Faiz oranları düşüyor
16 sayfalık TUNING & 32 sayfalık RESİMLİ OTOBORSA eki
OTO HABER
Freelander makyajlandı
DİZEL Mİ? BENZİNLİ Mİ?
Opel Zafira yenileniyor
Lüks sınıfta zirve savaşı
OTO HABER
BFGoodrich®
Tires
MODİFİYE FESTİVALİ 2003
BF Goodrich Lastikleri, Türkiye'de Modifiye kültürünün gelişmesi ve bilinçlenmesi için Eylül ayında OTOHABER'le birlikte İstanbul'da Modifiye Festivali düzenliyor...
Modifiyeye meraklı gençlerin biraraya toplanacağı bu festivali eğlenceli hale getirmek için de bir yarışma organize ediyor...
BF Goodrich Modifiye Festivali 2003'e katılmanın yolu OTOHABER'den geçiyor. Ayrıntıları OTOHABER BF Goodrich Tuning ekinde bulabilirsiniz...